AMSTRAD MAGAZINE

DOSSIER PIRATAGE

TORRES

Nº 12
JUILLET
1986
19 F

M 1157 - 12 - 19 F BELGIQUE : 145 FB - SUISSE : 6,5 FS - CANADA : 4,5 $C

1er ANNIVERSAIRE
CADEAU: CASSETTE GRATUITE





DISK + K7
NOUVELLE VERSION
WARRIOR
CPC-464.
CPC-464-664-6128.
GOLIATH
K7
Jeu d'arcade 100 % machine.
Attention les réflexes !
CPC-464-664-6128.
RAINBOW PRODUCTION
ATTENTAT
DISK
Panique dans l'ambassade.
Alerte à la bombe,
30 minutes pour la désamorcer.
(Vous êtes en temps réel.)
CPC-464-664-6128.
RAINBOW PRODUCTION
RAINBOW PRODUCTION
MERCENAIRE
K7
8 vagues de robots veulent détruire votre base.
(A vos postes !)
CPC-464-664-6128.
RAINBOW PRODUCTION
RICHELIEU
GESTION
DISK + K7
CPC-464-664-6128.
CPC-464.
TENUE DE COMPTE
— Mémorisation des opérations (jusqu'à 150 opérations).
— Pointage des opérations mémorisées avec un relevé de compte.
— Calcul du solde réel (toutes opérations effectuées) et du solde extrait (opérations pointées avec un relevé de compte).
— Modification de tout ou partie d'une opération mémorisée.
— Tri, par date, des opérations mémorisées.
— Visualisation, sur écran, des opérations mémorisées.
— Impression d'un relevé des opérations mémorisées.
— Conservation, sur cassette, des opérations mémorisées.
SUIVI BUDGÉTAIRE
— Conversation, sur 12 mois, du montant total affecté par mois à chaque rubrique.
— Possibilité d'affecter un montant à une rubrique budget différente de celle sous laquelle l'opération le contenant a été mémorisée.
— Visualisation, sur écran et sous forme d'histogrammes :
• par mois, des montants affectés à chacune des rubriques,
• par rubrique, des montants affectés pour tous les mois conservés.
— Impression d'une situation budgétaire détaillée indiquant :
• pour chaque mois, le total des montants affectés aux différentes rubriques,
• le montant moyen mensuel par rubrique.
REVENDEURS
adressez-vous chez :
INNELEC
GUILLEMOT
MICROMANIA
VISUEL
Recherchons Auteurs de programmes tous micros : dossier sur simple demande.
RAINBOW PRODUCTION 140 avenue Pablo-Picasso 92000 NANTERRE.
Vente par correspondance
AMS-12
WARRIOR K7 150 FF ☐
WARRIOR + DISK 195 FF ☐
RICHELIEU K7 195 FF ☐
RICHELIEU DISK 250 FF ☐
ATTENTAT DISK 195 FF ☐
MERCENAIRE K7 99 FF ☐
GOLIATH K7 120 FF ☐
PORT GRATUIT ✱
RÈGLEMENT : CHÈQUE BANCAIRE ☐ CCP ☐
à adresser : RAINBOW PRODUCTION 140 avenue Pablo-Picasso 92000 NANTERRE
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
Conception DAC (1) 43 38 37 39

Graphiquez en Turbo Pascal sur votre Amstrad

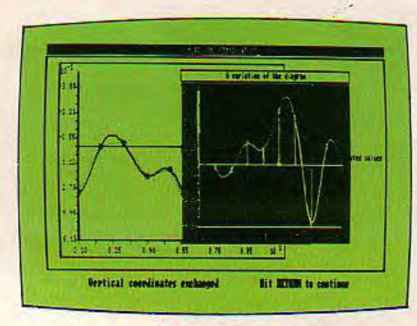
Pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 : un nouveau Turbo Pascal avec extension graphique qui vous transforme facilement en champion de dessin – depuis le tracé d'une ligne jusqu'à l'implémentation complète d'une tortue graphique. Et pour vos applications graphiques de haut niveau, toutes les routines sont dans Turbo Graphix, en code source et utilisables librement. C'est une "boîte à outils" signée Borland, maintenant disponible sur CPC 6128.

TURBO Pascal option graphique

Cette nouvelle version de Turbo Pascal, pour CPC 464, 664, et 6128, est destinée à faciliter l'emploi de Turbo Pascal et vous présenter les possibilités graphiques de votre machine. Elle est accessible même aux débutants (à condition qu'ils se passionnent un minimum pour la programmation, tout de même !) et idéale pour l'enseignement et la formation : grâce à la tortue, même les enfants peuvent dessiner à l'écran.

Voici quelques-unes de ses possibilités :

- toutes les fonctions graphiques de base : tracé de lignes, cercles, rectangles, utilisation de vecteurs, etc.
- gestion de fenêtres graphiques ou textes à l'écran.
- implémentation complète d'une tortue graphique (avec un programme de démo).
- fonctionne avec un écran monochrome ou couleur (dans ce cas, vous pouvez définir et changer la couleur de vos figures, du fond, des fenêtres, etc.)



- gestion complète du son pour les animations sonores : ton, volume, durée, période.

Plusieurs programmes de démo illustrent les capacités du graphisme Turbo. Et si vous êtes déjà un inconditionnel de Turbo Pascal, ne vous en privez pas : nous vous proposons d'échanger votre version contre Turbo Pascal option graphique en payant simplement la différence. (Renvoyez votre disquette maître à Borland Fraciel, accompagnée du règlement, vous recevrez par retour une nouvelle disquette et un manuel complémentaire).

TURBO Graphix

Avec ce nouveau toolbox, graphiquez tout ce qui vous plaît ! Turbo Graphix (pour Amstrad 6128) est une librairie de routines graphiques en code source, accompagnée d'un manuel en français qui contient de nombreuses explications. Elle vous permet de créer des graphiques complexes pour vos programmes en Turbo Pascal. Vous y trouverez des outils tout prêts à inclure dans toutes vos applications :

- animations graphiques rapides
- système complet de gestion des fenêtres graphiques
- des procédures pour dessiner des camemberts, histogrammes, cercles et ellipses
- traçage des courbes, interpolation, lissage
- résolution de courbes, etc.

Graphix toolbox nécessite Turbo Pascal (la version standard suffit) pour compiler les programmes. Et comme toujours chez Borland, tous vos programmes en turbo sont librement commercialisables.

CONCEPTION "SCENARISTES ASSOCIES"

BON DE COMMANDE

Règlement joint ☐
Carte Bleue (date d'exp.) ____/____
Contre-Remboursement (France uniquement) + 25 F ☐

Pour tout renseignement et une documentation gratuite :



Logiciel n'est-ce pas ?

Nom ______ Prénom ______
Adresse ______
______ Tél. ______

PORT 15 F TTC PAR PRODUIT

☐ **TURBO Pascal 3,0 CP/M 2,2 et 3,0 :** 625 F HT (741,25 TTC)
☐ **TURBO Graphix Toolbox :** 675 F HT (800,55 TTC) (sur CPC 6128 uniquement)
☐ **TURBO Pascal 3,0 option graphique :** 800 F HT (948,80 TTC)
☐ **TURBO Tutor :** 350 F HT (415,10 TTC)
☐ **Échange Turbo Pascal pour Turbo Pascal avec option graphique:** renvoyez la disquette originale + 175 F HT (207,55 TTC) (port gratuit)
☐ **TURBO Database Toolbox :** 625 F HT (741,25 TTC)

78, rue de Turbigo 75003 PARIS - **Tél. : 1/42.72.25.19 - Télex : 216 120**


ELITE LANCE
Prochainement deux grands
pour salles de
PAPERBOY
ATARI
A Warner Communications Company
Disponible prochainement pour Commodore
sur cassette et sur disque. Également sur Sp
Vous pouvez vous procurer ces deux jeux au
fornisseurs de logiciel

classiques jeux

OSTS'N GOBLINS

elite

DES JEUX GRATUITS

Veuillez envoyer ce coupon à l'adresse ci-dessous et vous pourriez gagner le jeu classique "Airwolf"

Nom: ....

Adresse: ....

....

....

....

Ordinateur: ....

Nom de la revue dans laquelle vous avez découpé ce coupon: ....

Envoyez ce coupon à l'adresse suivante:

Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England.

AMS · 12

VISA

Access

Distributeurs, contactez notre Agent français :
Sylvie HUGONNIER
au 16 (1) 43.39.23.21
1, Voie Félix Eboué
94000 CRETEIL
Telex : 220-064 F, ETRAVE ext. 30.76

64/128 Schneider 464/664/6128
ectrum.
près de tous les bons

elite

Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England. Tel: Aldridge 55852 Télex: 335622 G

Ce que le "monde" de l'Amstrad attendait :

1 Méga octets = 2499 F

Le lecteur de disquette VORTEX F1-X :

Pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128) voici la nouvelle solution professionnelle pour tous les appareils déjà équipés d'un lecteur 3'', mais recherchant un format standard (5''1/4 ou 3''1/2) avec une capacité de stockage importante.

• Le F1-X est véritablement un premier lecteur. (lancer CP/M sur 5''1/4 ou 3''1/2).

• 708 Ko de capacité formatée sous **BASIC, CP/M2.2, CP/M3.0**

• La commande ''**I** X'' vous permet de charger l'ordre logique du 3'' et du lecteur F2-X, quand vous le voulez. Cela veut dire que l'ordre des lecteurs peut être chargé par les commandes du clavier.

• En tapant les commandes ''**I** CPM,1'' ou ''**I** CPM,2'' il vous sera possible, pour la première fois, de charger CP/M de n'importe quel lecteur connecté.

• Le 3'' et le lecteur-X de votre configuration, fonctionnent ensemble, avec pour seule différence : la capacité de stockage (180 Ko et 708) vous indique que vous avez fait un ''pas de géant''.

• Grâce à une commande fournie, vous pourrez choisir entre **Amsdos** et Vortex **Vdos 2.0** en tant que système opérateur **"principal".** Ils sont disponibles tous les deux avec la configuration-X vous pourrez donc choisir celui que vous voulez utiliser. Vdos est **compatible** à l'Amstrad et vous donne des ailes pour votre propre programmation .

• **Vdos 2.0** vous offre les possibilités suivantes :

— 128 enregistrements dans le directory.

— 16 fichiers à accès direct pouvant être ouverts en même temps sous basic.

— Moniteur et éditeur de disquette disponible en Rom.

— En tapant ''**I** Format'', vous pourrez formater sous basic.

— En tapant ''**I** Code, (VAR)'', vous pourrez protéger vos données grâce à un mot de passe.

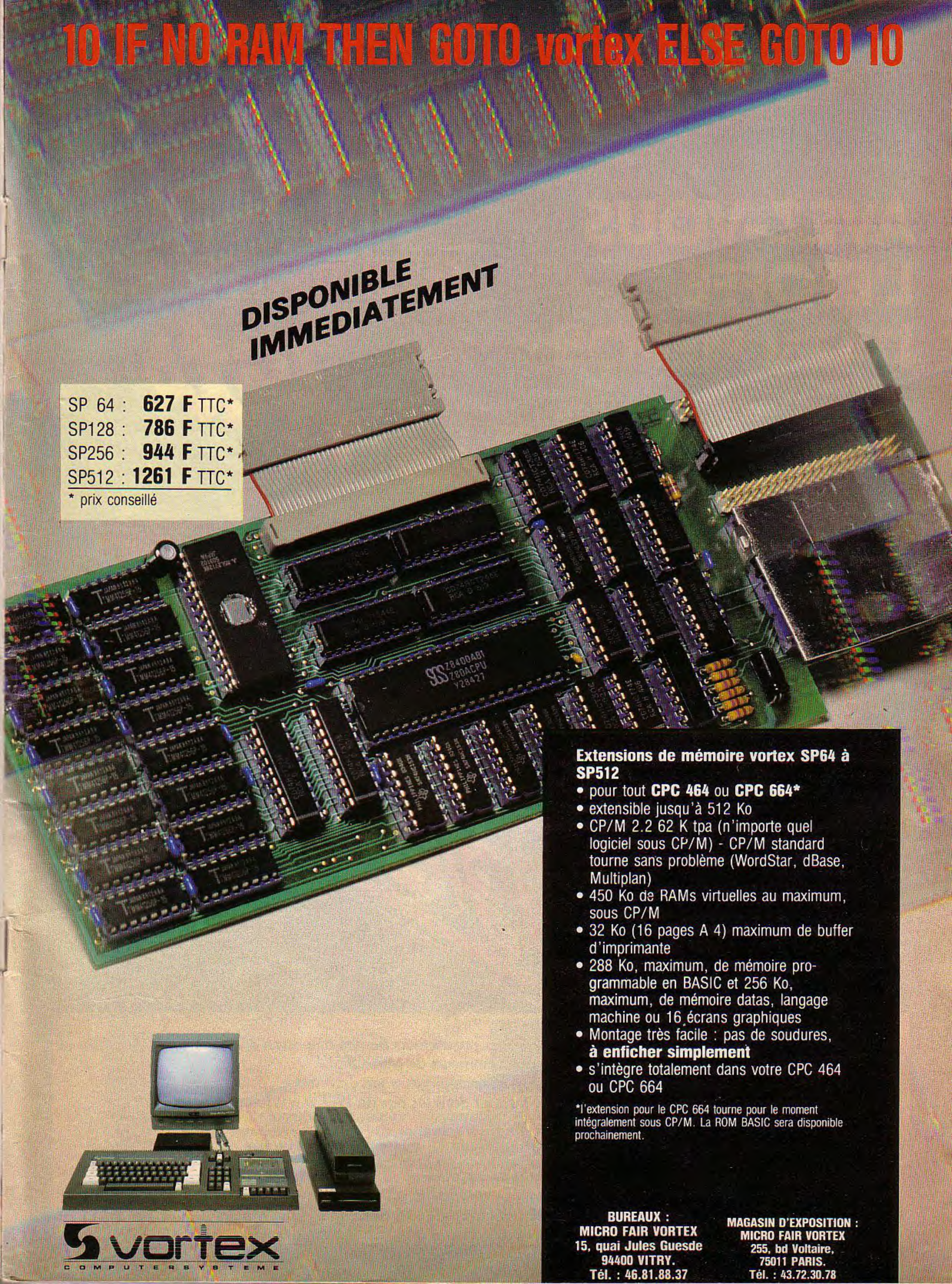
— Pour le 464, entrées de paramètres directes grâce aux commandes R par exemple :

I ERA, "Test. Bas" à la place de : **AS = "Test. Bas", I ERA, eAS.**

En combinant le **module-X de Vortex** et le contrôleur de l'Amstrad, en les connectant simplement, vous aurez un **haut de gamme.** L'avantage intéressant de ce système est que vous garderez aussi **l'Amstrad** et le **logo** dans le contrôleur 3'' et en plus vous obtenez votre **système opérateur** avec ses possibilités d'extensions. Il vous permet d'utiliser un lecteur d'un **mega octets,** avec toutes les autres possibilités fournies.

M1-X et F1-X	**2 499 F**
M1-XRS et F1-XRS . .	**2 849 F**
F1-S.	**2 849 F**

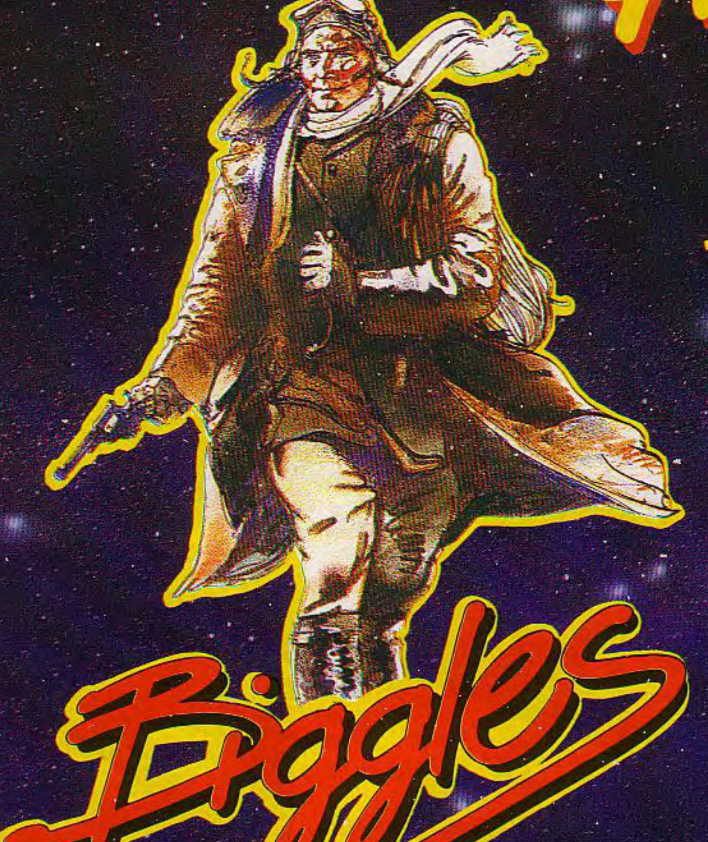




10 IF NO RAM THEN GOTO vortex ELSE GOTO 10
DISPONIBLE IMMEDIATEMENT
SP 64 : 627 F TTC*
SP128 : 786 F TTC*
SP256 : 944 F TTC*
SP512 : 1261 F TTC*
* prix conseillé
Extensions de mémoire vortex SP64 à SP512
• pour tout CPC 464 ou CPC 664*
• extensible jusqu'à 512 Ko
• CP/M 2.2 62 K tpa (n'importe quel logiciel sous CP/M) - CP/M standard tourne sans problème (WordStar, dBase, Multiplan)
• 450 Ko de RAMs virtuelles au maximum, sous CP/M
• 32 Ko (16 pages A 4) maximum de buffer d'imprimante
• 288 Ko, maximum, de mémoire programmable en BASIC et 256 Ko, maximum, de mémoire datas, langage machine ou 16 écrans graphiques
• Montage très facile : pas de soudures, à enficher simplement
• s'intègre totalement dans votre CPC 464 ou CPC 664
*l'extension pour le CPC 664 tourne pour le moment intégralement sous CP/M. La ROM BASIC sera disponible prochainement.
BUREAUX : MICRO FAIR VORTEX 15, quai Jules Guesde 94400 VITRY. Tél. : 46.81.88.37
MAGASIN D'EXPOSITION : MICRO FAIR VORTEX 255, bd Voltaire, 75011 PARIS. Tél. : 43.72.30.78
vortex
COMPUTERSYSTEME

AVEZ-VOUS L'ETOFFE D'UN HEROS ?





DISPONIBLE POUR
AMSTRAD - SPECTRUM
COMMODORE C 64/C 128

Le résultat de la collaboration entre les producteurs du film américain BIGGLES
et les 3 meilleurs programmeurs de MIRRORSOFT.
A la fois, jeu d'arcade, jeu stratégique et jeu d'aventure,
BIGGLES vous entraîne sur terre et dans les airs de 1917 à nos jours.

DEVENEZ UN HEROS!

En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Continent, Cora, Nasa
(et revendeurs spécialisés Coconut, Duriez, Hyper CB, General Vidéo...).
Distributeurs et Spécialistes :

contactez MICROPOOL France
110 bis, avenue du Général Leclerc - 93506 Pantin Cedex France - Tél. : (1) 48.91.00.44.

EXIGEZ LA NOTICE EN FRANÇAIS.

SOMMAIRE

AMSTRAD MAGAZINE

N°12
JUILLET 86

News

Softs

Dossier

Listings

Cahier "Pro"

Montage

Divers

AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

Pour que nous puissions vous assurer le meilleur service possible, nous vous prions, amis lecteurs, de lire attentivement ce qui suit :
La permanence téléphonique effectuée par le responsable listings a lieu au : 16.1.42.03.13.78 les lundis et vendredis matins de 10 h à 13 h et les mercredis après-midi de 15 h à 18 h exclusivement.
Pour tous problèmes d'abonnements et de commandes, il vous faut appeler notre siège administratif au : 16.1.42.41.81.81.
Enfin, nous sommes désolés de vous apprendre que nos numéros 1, 2 et 3 sont totalement épuisés. N'en commandez donc plus !

Directeur de la publication : Jean Kaminsky. **Rédaction en chef :** Jean-Michel Maman et Philippe Lamigeon (Technique). **Rédaction :** Frédéric Nardeau (responsable "programmes"), Eric Boulou N'ba, R.P. Spiegel, François Lecante, Pierre Squelart. **Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction :** Mireille Massonnet. **Maquettistes :** Jean-Jacques Galmiche, André Lévy, Marc Soria. **Illustrations :** Dominique Carrara, Véronique Manoukian, José Torrès. **Chef de publicité :** Jean-Yves Primas. **Assistante de publicité :** Geneviève Grillet. **Régie publicitaire :** Néo-Média, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. 42.41.81.81. **Secrétariat et abonnements :** Sabine Planque. **Commission paritaire :** en cours. **Dépôt légal :** 3e trimestre 1986. **Photocomposition :** Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Imprimé par** La Haye les Mureaux, RBI. **Edité par :** Laser Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien vis-à-vis de la société Amstrad.

Nos listings sur cassette ou disquette

Nous vous rappelons que vous pouvez retrouver les listings parus dans nos revues, sur supports magnétiques - cassettes ou disquettes -. Reposez-vous un peu et évitez une frappe fastidieuse, souvent, qui plus est, source d'erreurs, en remplissant notre bon de commande que vous trouverez dans ce numéro, pages 102, 103.
Prix de la cassette : 68 F (port compris) et de la disquette : 110 F (PC).





EDITO

UNE BOUGIE, UNE!

Mesdemoiselles, mesdames, messieurs, je serai bref! Amstrad Magazine a un an. Même les mauvais lecteurs, ceux qui ne l'achètent pas avec frénésie depuis le numéro 1, ont pu le deviner : Amstrad Magazine est mensuel, et ce numéro-ci est le 12... Miracle des mathématiques !

La sante du bébé est excellente et n'a cessé de se fortifier. Il a ses premières dents et apprend à s'en servir. Et on peut dire aussi qu'il marche bien. Pour l'appétit, pas de problème : il engouffre des tonnes d'encre et de papier, presque sans renvoi.

D'éminents astrologues, réunis autour de son berceau, lui avaient promis un brillant avenir. Jusqu'alors, ils ne se sont pas trompés. Souhaitons seulement qu'aucune mauvaise fée ne vienne lui jeter un sort !

Ce n'est sans doute pas le messie, mais restez-lui fidèles. Il est très sensible. La nuit, quand il devine qu'un lecteur l'a quitté, il se met à pleurer. Et seul un bulletin d'abonnement lui redonne le sourire... Charmant bambin ! Levons notre verre et souhaitons lui ensemble une longue et heureuse vie, et beaucoup de petits articles ! A la vôtre !

Jean-Michel Maman

Ah, les vacances !

Pas d'impatience : vous connaîtrez dans notre numéro de septembre les gagnants et les programmes de notre dernier concours de programmation, "Ah, les vacances !", qui fête bien à propos l'arrivée d'Elite en France, un des éditeurs anglais les plus prolixes, un habitué des hits-parades. C'est Ubi Soft qui importe cette nouvelle manne de logiciels, vous savez, l'éditeur de Zombi et Ciné Clap. Bref, un départ en fanfare pour cette nouvelle société française ! Attention : les gagnants ne recevront pas Airwolf (indisponible) mais Ghost and Goblins, d'Elite. Ils ne perdent pas au change !

Mise au point

Dans notre numéro 11, nous faisions allusion à la "faillite du Vifi". (Information en page 10 concernant un accord Infogrames-Mindsoft). Nous tenons à préciser ici que le terme faillite était employé dans son sens le plus général. Concernant la société Vifi International il ne s'agit effectivement pas de "faillite financière" mais bien d'un arrêt des activités sous la forme que nous connaissions jusqu'à présent. A partir du 1er juillet l'entreprise Vifi se transforme. Vous aurez plus de détails en lisant notre numéro 13 !

Lecteur qui es-tu?

Vous avez été très nombreux à répondre à notre sondage et nous vous en remercions. Nous allons ainsi pouvoir tenir compte de ces précieux renseignements pour améliorer encore Amstrad Magazine (mais est-ce possible ?). Mais vous voulez peut-être savoir qui vous êtes vraiment ?... Voici donc l'esquisse du portrait du lecteur d'Amstrad Magazine :

— En général, il est plutôt jeune : deux tiers d'entre vous ont moins de 27 ans ! Trois lecteurs de moins de 12 ans ont même eu la gentillesse de nous répondre... Alors serions-nous, nous aussi, le journal des jeunes "de 7 à 77 ans" ? Presque, puisque, sur 500 réponses, nous avons soixante-deux lecteurs de plus de 35 ans, avec un "doyen" de 63 ans...

— Pour la majorité, vous êtes encore fidèles au bon vieux 464. Le 664 est à la traîne, normal, et le 6128 fait une poussée intéressante. Le PCW fait un bon score : 80 lecteurs sur 500 possèdent déjà ce "must" !

— Beaucoup d'entre vous ont un lecteur de disquettes, intégré ou supplémentaire. Pourtant, vous souhaitez aussi, le plus souvent, en acquérir un. Juste après l'imprimante, très convoitée.

— Vous utilisez en général votre Amstrad pour jouer, puis pour programmer, enfin de façon utilitaire ou professionnelle. L'éducatif vient en retrait, normal : manque chronique de logiciels.

— En moyenne, vous vous trouvez bons en informatique : 49 % se déclarent "initiés", 13 %, "spécialistes", et 38 % seulement s'estiment modestement "débutants".

— Que pensez-vous de nos rubriques ? Vos réponses se divisent en deux clans assez distincts : d'un côté, ceux pour qui l'ordinateur, c'est avant tout jouer ; les tests de jeux, Help, les listings, les concours ont leurs faveurs, utilitaires et professionnels sont méprisés. L'autre clan est plus sérieux et fait la moue devant les jeux, pour plébisciter les tests d'utilitaires, le cahier "pro", les montages... Bref, il y en a pour tous les goûts...

— En moyenne, vous êtes plus satisfaits du contenu que de la présentation... On va faire un effort, c'est promis !

— Et le "défaut principal" ? Beaucoup se plaignent d'un excès de publicité. C'est vrai, il y en a parfois trop. Mais vous estimez aussi qu'Amstrad Magazine a un bon rapport qualité-prix... L'un ne va pas sans l'autre ! En effet, vous ne payez pas la publicité. Mieux : elle permet au journal de vivre et de rester à un prix raisonnable pour sa pagination bien supérieure à celle de ses confrères !

— Des fleurs pour terminer. Les qualités principales d'Amstrad Magazine sont pour vous d'être très complet, objectif... et de ne parler que d'Amstrad ! Dommage... Nous qui envisagions une rubrique "Cuisine" !

C.T.S. : le vrai coût des logiciels

Dans le numéro 11 d'Amstrad Magazine, la page de publicité de CTS France pouvait prêter à confusion. Lisez donc attentivement ce qui suit : il s'agit là des vrais prix. Les programmes CTS coûtent 135 F pièce. Autrement dit Data Base : 135 F, Clone Machine : 135 F et Liner : 135 F. C'est déjà suffisemment peu cher !



AVANT-PREMIERE

Vous voulez pouvoir prévoir votre budget logiciels ? Voici des informations en avant-première des nouveautés que projettent et concoctent actuellement les éditeurs. Attention : la guerre des idées est terrible, et peut-être ne nous disent-ils pas tout, ou font-ils de l'intox ! A vous de faire le tri.

Ubi Soft

Pour très bientôt, un utilitaire de gestion de sprites (objets qu'on déplace sur l'écran et dont on gère les collisions), sur cassette ou disquette. A la fois performant, et très simple d'utilisation, plus simple que les autres utilitaires de ce type... Son nom ? GRAPHIC CITY.
Viendra ensuite, pour septembre ou octobre, un jeu de rôle, dont Ubi Soft affirme que ce sera le premier "vrai" jeu de rôle sur Amstrad. Le titre est déjà prévu, mais c'est un secret d'Etat. Enfin, en ce qui concerne Elite, rassurez-vous : le fameux PAPERBOY va être disponible courant juillet. Ouf !

Innelec

Innelec continue à importer et à distribuer des logiciels anglais. Pourtant, les titres des prochains venus ont de quoi surprendre : ASTERIX, et INSPECTEUR GADGET ! Deux héros typiquement français dont se sont pourtant emparés les programmeurs d'Outre-Manche (Melbourne) pour créer deux logiciels où, paraît-il, aventure et arcade se mêlent étroitement... Autre vedette, autre héros : un TARZAN de chez Martech se balancera dans la jungle Amstrad.

Ere Informatique

Tobruk de PSS, jeu de stratégie militaire. Revivez la bataille que se livrèrent les forces alliées et cele de l'Axe en Afrique du nord en 1942 et refaites l'histoire.

Sai combat, simulation d'art martial de D. Clark, un jeu Mirrosoft. Superbe démonstration de combat au baton nippon vieux de plusieurs siècles. De niveau en niveau, devenez ceinture noire et, qui sait, maître de SAI.

Arsène de Triel, TF01, Ere informatique. Programme révolutionnaire de téléchargement. Connectez-vous au serveur de TF01 et chargez tous les jeux que vous voulez. Mais surtout créez votre propre centre serveur, archivez des pages de vidéotexte.

Le livre d'image, nouvelle collection s'adressant aux enfants. Deux programmes : "Les quatres saisons" de A. Tanguy. Quatre jeux différents qui conjuguent d'une façon entièrement nouvelle les principes de l'album à colorier (cirque, sac magique), du jeu de société (portrait-robot) et du puzzle (l'arbre). Une façon attrayante pour l'enfant d'exercer son sens de l'observation et son raisonnement logique.
"L'animalier" de A. Tanguy : abécédaire vivant construit sur le thème des animaux du monde. A son propre rythme, l'enfant découvre la magie des lettres et des mots en jouant avec les images associées aux caractères alphabétiques.

Harry et Harry, jeu d'aventure de J.M. Menou et J. Robson. 1930, Los Angeles. Devenez le héros involontaire d'une aventure criminelle palpitante et rejoignez la légende des Sam Spade, Philipp Marlow et autres grandes figures du thriller.

Tension, jeu de strip poker de R. Wilm. Affrontez Aldo, Paula ou Charly. Ils ne misent pas leur argent à la légère et sont capables des pires coups de bluff. Vous devez déceler dans leur stratégie et leur physionomie les indices de leur véritable jeu. L'animation de la stripteaseuse pourrait bien être un piège pour vous faire tomber. Gardez la tête froide !

Anglais assimil. La célèbre méthode se modernise et a fait appel à Ere pour réaliser cette nouvelle version assistée par ordinateur. Vous aurez toujours à votre disposition le précieux petit livre et en plus vous bénéfierez d'exercices pratiques attrayants.

Ere du Verseau, programme d'astrologie de P.O. Parmentier. Extraordinairement bien documenté, ce logiciel établit, à partir des coordonnées de naissance, un thème astral dont il délivre l'interprétation planète par planète avant d'extraire et d'expliquer la dominante de la personnalité.

Stage

L'AMI organise cet été un stage sur micro-ordinateurs d'une durée de 10 jours, du mardi 15 au vendredi 25 juillet, le soir de 19 à 22 heures. Les sujets abordés, introduction à l'informatique, Multiplan, D Base II, Wordstar, recouvrent l'ensemble des utilisations professionnelles de votre micro-ordinateur. Bref, une bonne occasion d'apprendre à maîtriser complètement les applications de votre PCW ! Prix du stage : 980 F tout compris. Renseignements : AMI, 42, avenue Charles Gide, Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 45.21.07.09.

Intelligence artificielle

Un logiciel expert fait ce que vous lui demandez de faire, voilà tout. Ainsi fonctionne EXPERTIS, dont le moteur d'interférence gère de nombreuses fonctions, sauvegarde des bases de règles, écriture, chainages avant et arrière. Le logiciel expose et démontre sa démarche en cours de fonctionnement. Un outil assez simple à utiliser pour des applications qui vont de l'enseignement à la médecine... Un logiciel extrêmement précieux que nous vous présenterons dans notre prochain numéro.

les plus M.A. pour P.C.W.

DB COMPILER

dB Compiler : un compilateur pour dBASE II !

Le compilateur dB Compiler traduit votre programme écrit sous dBASE II en un jeu d'instructions proche du "langage machine" (donc très rapide) et pouvant être exécuté indépendamment de dBASE II. dB Compiler est le premier compilateur pour dBASE II, le leader des SGBD sur AMSTRAD PCW. dB Compiler permet de faire fonctionner vos applications dBASE II sans dBASE II. Celles-ci peuvent être diffusées librement sans aucune redevance à payer.

Les avantages de dB Compiler :
- Simplicité d'emploi.
- Pas de redevance.
- Protection du Code Source.
- Indépendance de dBASE II.
- Accroissement de la vitesse d'exécution (jusqu'à 10 fois plus rapide !).
- Gestion entièrement automatique de la mémoire.
- Facilité de maintenance des programmes source.

Avec dB Compiler votre application fonctionnera plus rapidement et indépendamment de dBASE II. Vous pourrez ainsi la recopier et la faire fonctionner sans dBASE II.

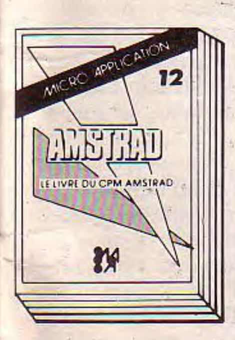
Documentation en français.

DB Compiler :
Réf. : AM312
Prix : 790 F TTC

NOUVEAU

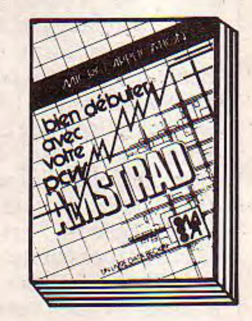


Les Best de Micro-Application



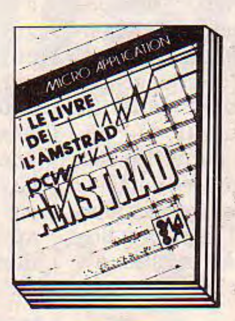
LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD (Tome 12)

Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M.
Réf. : ML 128
Prix : **149** FF



BIEN DEBUTER AVEC LE PCW

Le premier livre pour l'AMSTRAD PCW! Cet ouvrage vous permettra de réussir à coup sûr vos débuts sur le PCW. On découvre pas à pas le puissant traitement de texte LOCOSCRIPT, puis la programmation BASIC MALLARD et l'utilisation de CP/M. Indispensable pour bien profiter de son PCW.
Réf. : ML 164
Prix : **129** FF



LE LIVRE DE L'AMSTRAD PCW

Vous possédez un PCW et vous voulez en tirer le maximum ? Alors ce livre a été écrit pour vous! Grâce à lui vous utiliserez au mieux le LOCOSCRIPT et profiterez de toutes les possibilités offertes par le CP/M. Une formation intensive au BASIC MALLARD vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masques de saisie, des routines de tri et une gestion de fichier.
Réf. : ML 165
Prix : **179** FF

Fonctionne sur PCW



MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
	TOTAL TTC	

CB date d'expiration: ____________

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP.

Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application.

Nom, Prénom ____________

Adresse ____________

Ville ____________ C.P. ____________

CB ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date et signature

+ 20 F de frais d'envoi
ou 40 F pour envoi recommandé.
Port gratuit pour toute commande supérieure à 250 F.

AM-07-86



L'arbre qui cache la forêt ou 1 + 1 + 1 = 4

Quel est le logiciel professionnel le plus vendu à l'heure actuelle, toutes catégories confondues ? Je suis prêt à parier que bien peu de gens sont capables de répondre correctement à la question, même chez les professionnels du soft. On entendrait parler de Multiplan, DBase II ou III, Lotus 123... ou autre. Et bien non, le logiciel professionnel le plus vendu depuis quelques mois est Locoscript !!! Et on peut dire que pour ce logiciel, la valeur n'a pas attendu le nombre des années...

Il existe actuellement sur le marché français une centaine de logiciels de traitement de textes pour ordinateurs personnels dont le prix varie de 900 à 7 000 F. Où placer Locoscript dans cette fourchette ?

On peut dire que Locoscript est vendu 4 997 F HT, mais qu'Amstrad a pensé que pour vendre plus facilement le logiciel, il fallait donner un ordinateur 256 K avec écran, clavier et imprimante 90 CPS.

On peut aussi dire que Locoscript est gratuit puisqu'il est compris dans l'achat d'un PCW 8256 ou PCW 8512 et c'est probablement pourquoi les gens ont tendance à le sous-estimer. A vrai dire, à mon avis qui est totalement partial et selon mon opinion qui est absolument orientée, Locoscript pourrait se vendre facilement aux alentours de 3 000 F et vous en auriez pour votre argent ; aussi j'estime qu'il est temps de faire éloge de ce héros méconnu qu'est Locoscript.

Les caractéristiques avantageuses de Locoscript

Locoscript et son imprimante

Le PCW 8256, son imprimante et Locoscript ayant dès le départ été conçus comme un ensemble cohérent, on constate une excellente synergie, un terme pompeux-cablé pour dire que le tout est encore plus interessant que la somme des parties.

Un premier point est la configuration automatique de l'imprimante, sans avoir besoin de manipuler des "dip switches" et autres boutons FF, LF, ec., tout est piloté à partir de Locoscript, depuis la mise en route jusqu'aux choix les plus détaillés (comme fixer la taille du déport gauche) ; cet avantage acquis n'apparaît qu'à ceux qui ont dû configurer un logiciel de traitement de texte de la société A avec un terminal de la société B et une imprimante de la société C : la galère...

Deuxième point souvent mentionné : quelle est la taille du fameux "buffer" ou mémoire tampon de l'imprimante ? En effet avec Locoscript il est possible d'imprimer un texte pendant que l'on travaille sur un autre texte. Quel avantage si votre document dépasse les trois pages ! En faisant passer le texte à imprimer sur le drive M, vous avez en fait un "buffer" de plus de 100 k sur un PCW 8256, et de 368 k sur un PCW 8512 ; par comparaison, sur d'autres systèmes il est nécessaire d'acheter une interface (1 000 F pour un buffer de 64 k environ), ce qui montre à l'évidence l'intérêt d'avoir un système vraiment complet.

Un conseil utile en passant : quand vous voulez imprimer un document après édition, sortez du document en faisant fin d'édition et appuyez sur la touche [PTR] pour vérifier les options sur l'imprimante, ce qui vous permettra de passer en mode listing rapidement, de vérifier si vous êtes en feuille à feuille ou en papier continu et tout autre détail utile à l'impression : il est toujours frustrant de lancer l'impression et de s'apercevoir que l'on a oublié de changer un paramètre.

Locoscript et son guide

Les avis sont très partagés en ce qui concerne le guide de Locoscript, trop simple pour les uns,



trop compliqué pour d'autres, un modèle du genre selon la plupart des revues spécialisées, un échec complet selon une (infime) minorité ; mais j'ai souvent remarqué que les plus virulents des critiques admettaient eux-mêmes qu'ils n'avaient pas remarqué la table des matières ou la présence d'un index...

Le guide n'est pas parfait, je l'admets bien volontiers : il est en effet quasiment impossible de satisfaire à la fois les utilisateurs très divers : depuis le mordu de l'informatique qui a tellement ramé sur des traitements de texte de l'époque préhistorique qu'il ne peut qu'admirer les petits détails dont ce logiciel fourmille jusqu'au néophyte complet qui veut taper quelques lettres et ne sait par où commencer, en passant par la secrétaire chevronnée qui tape au kilomètre et découvre le traitement de texte avec un mélange de ravissement et de frayeur.

La conception du guide répond à ces besoins divers, les deux premiers chapitres étant plus spécialement destinés aux débutants, alors que les experts peuvent se plonger directement dans le résumé détaillé de la page 129, la description détaillée de Locoscript se faisant en dix étapes spécifiques. De plus comme avec tout logiciel de diffusion importante, des éditeurs indépendants ont déjà publié des ouvrages sur Locoscript (Sybex & Micro-Application) et d'autres sont déjà en préparation ; ils sont destinés à compléter la connaissance du logiciel et représentent des approches distinctes du traitement de texte.

La valeur d'un traitement de texte (indépendamment du rapport qualité/prix) se manifeste dans ses différentes possibilités et il m'a semblé utile de montrer dans un tableau les caractéristiques comparées de Locoscript et d'un autre logiciel de traitement de texte (Arthur, mettons ! Vendu plus de 2 000 F) que les lois en vigueur ne nous permettent pas de mentionner.

Caractéristiques de Locoscript
+ OUI • NON

Edition et format	Locoscript	"Arthur"
Vous voyez ce qui sera imprimé	+	+
Texte justifié	+	+
Option Espacement proportionnel	+	•
Texte centré	+	+
Caractères ASCII internationaux	+	•
Différents styles de frappe et d'impression avec menus de sélection en langage clair	+	•
En-têtes et pieds de page multilignes	+	•
Changement de format automatique	+	•
Relayage automatique après modif.	+	•
Modèles standards de groupes	+	•
Coupe et insertion	+	+
En-têtes/pieds de page	+	+
Soulignement	+	+
Mémorisation de phrases types	+	•
Possibilité espace libre/fixe	+	+
Manip. des lignes isolées automatique	+	•
Affichage		
Des options disponibles dans des menus déroulants	+	•
Sur 90 colonnes et 32 lignes	+	(inst. spéc.)
De la position des espaces	+	•
D'un guide-ligne	+	•
De l'espace restant sur la page	+	•
De la longueur totale du document	+	•
Des instructions de format (ou non)	+	+
Du soulignement sur l'écran	+	•
Des sauts de lignes corrects pour l'espacement proportionnel et le pas de frappe	+	•
Tabulations		
Tabulations décimales	+	+
Tabulations centrales	+	•
Tabulations 'alinéas'	+	•
Changer de format dans les documents	+	+
Imprimante		
Lignes imprimées comme affichées	+	•
Plus de 100 styles possibles à partir de choix en langage clair	+	•
Pas de ligne réglable	+	+
Longueur de page réglable	+	+
Mode dactylo	+	•
Edition et impression simultanée	+	+

Nous reviendrons plus tard sur l'ensemble de ces caractéristiques et sur les éléments qui font de Locoscript un logiciel de traitement de texte performant, un élément essentiel dans le succès de la machine, présent et futur... A bientôt et bonnes vacances...

PS : au cours du mois de mai nous avons livré plus de 400 000 disquettes vierges ; à l'heure où vous lirez ces lignes vous ne devriez plus avoir de problèmes d'approvisionnement !!!

Amstrad France

En direct de l'étranger

Espagne : première "Feria Informatica Amstrad"



Le premier "Amstrad Show" espagnol vient d'avoir lieu à Madrid, le mois dernier. Un week-end de trois jours (les 23, 24 et 25 mai) qui ont apporté une preuve éclatante au succès ibérique d'Amstrad : 15 000 visiteurs, pas moins ! Une formidable réussite qui rappelle celle de notre Expo du début de l'année, et qui a décidé Indescomp, organisateur à renouveler l'expérience pour la fin de l'année.
Une "Feria" composée d'une centaine de stands : ceux des magazines consacrés à Amstrad en Espagne, Amstrad User, Microhobby Amstrad, Micromania. Beaucoup de distributeurs de périphériques. On aura plus spécialement remarqué de très belles tablettes graphiques pour 6128 et PCW chez Ofites, de curieux moniteurs chez Soft Express, des filtres de contraste anti-reflets pour le confort de vos yeux chez Infor-Ofic, et tous les produits DK Tronics importé par Comercial Hernao. Beaucoup de logiciels de jeu aussi, et même une majorité, avec quelques créations espagnoles assez impressionnantes, dont nous devrions bientôt vous présenter le test.
Enfin, le plus terrible : une foule infernale qui permettait à peine de marcher ou d'accéder aux stands... La rançon du succès !

Discovery : épatant !

Nous venons juste de recevoir directement d'Angleterre un très bel utilitaire, au nom prometteur, Discovery. Ce logiciel sur disquette contient en fait six programmes : éditeur, assembleur, moniteur, debugger, gestion de disques, auto-initiation. Une succession de menus le rendent très simple à utiliser. Banc d'essai dans notre prochain numéro, en exclusivité.

Crafton et Xunk au top !

Triomphe : le débonnaire Crafton et le truculent Xunk viennent d'arriver en tête des hits-parades anglais ! Plus exactement en tête du "TOP TEN" sur Amstrad, hit réalisé par Gallup/Microscop... Une grande première ! Si vous faites un tour à Londres, et si vous voulez l'édition anglaise (parce que vous êtes un snob) ne vous trompez pas de titre : Crafton et Xunk portent là-bas le doux nom de GET DEXTER !

Voici par ailleurs le TOP TEN Amstrad dans son intégralité, calculé sur les ventes :

1/ GET DEXTER (PSS/Ere).
2/ WINTER GAMES (Epyx/US Gold). Nous testerons Winter Games dans notre prochain numéro, promis !
3/ COMMANDO (Elite).
4/ LAST V8 (Mastertronics).
5/ THEY SOLD A MILLION II (Hit Squad).
6/ SPINDIZZY (Electric Dreams).
7/ BATMAN (Ocean).
8/ WAY OF THE TIGER (Gremlin).
9/ HITS 10 (Beau Jolly).
10/ INTO OBLIVION (Mastertronics).

Un record !

Un véritable record : un nouvel éditeur anglais vient de commercialiser, en librairies et drugstores, un logiciel d'Othello ou Reversi (à votre goût), nommée justement REVERSI PLAYER, au prix absolument ridicule de 0,90 Livre... soit moins de 12 francs !
Mastertronics descendait jusqu'à 2-3 Livres, mais là, le plancher est pulvérisé. On aimerait voir ce logiciel miraculeux en France...

L'Aigle d'Or : enfin sur Amstrad

Loriciels a enfin adapté sur Amstrad son jeu d'aventure le plus célèbre, le plus primé aussi (Tilt d'Or), le fameux Aigle d'Or. Pas de changement quant au scénario et à la solution du jeu : vous devez trouver, dans un mystérieux château de Westphalie, un diamant bleu qui vous apportera la fortune, un livre sacré qui vous donnera la sagesse, et un aigle d'or qui vous offrira la puissance... Une quête symbolique qui, rassurez-vous, se heurte à quelques monstres et pièges bien concrets !
Le graphisme et l'animation nous ont semblé supérieurs à ceux des précédentes versions. La musique initiale, elle toute nouvelle, est franchement réussie. Sur cassette ou disquette.



Un premier acompte...

Lundi 9 juin 1986, notre confrère Libération titre : "Premier acompte pour les otages". Amstrad Magazine apprend la présence de plusieurs centaines de milliers d'"otages", dans les entrepôts d'Amstrad France à Sèvres. Il s'agissait bien entendu des fameuses "3 pouces"...

Notre photographe a pu prendre la preuve flagrante de ce que nous vous annoncions dans notre numéro 11, page 121 : les disquettes nouvelles sont bien arrivées...

Jean Cordier (sur notre photo), directeur commercial d'Amstrad France, nous a confirmé que le retard se résorbait et que ces quelques milliers de disquettes viendraient bientôt regarnir vos étagères. Sachez que la photo ne représente qu'une partie (tout de même impressionnante !) du stock prêt à être lancé dans les circuits de distribution... les autres entrepôts de Garonor renfermaient à eux seuls plus de 160 000 pièces ! Il semble donc que la "pénurie" de trois pouces tire à sa fin. Les plus septiques peuvent jouer les saints Thomas...



Communications

Assoiffés de communication, sachez que le premier forum micro-serveurs Vidéotex se tiendra du 26 au 28 novembre prochain, à Paris, à l'hôtel PLM Saint-Jacques. On y retrouvera les principaux constructeurs et distributeurs de micro-serveurs et de matériels nécessaires à la mise en œuvre d'un service vidéotex. L'exposition accueillera aussi de nombreuses conférences professionnelles ou d'initiation. Renseignements : NTI, Francis Mantes, 10, rue Danielle Casanova, 75002 Paris. Tél. : 42.96.67.22.





Trop c'est trop!

Message n°1064
Exp: AMSTRAD France
Dest : AMSTRAD BRENTWOOD
page n°1 sur 3
Fax tel. n° 1 - 45 07 06 06
date: 06 / 06 /1986

RE: CPC 5512 / COPY OF PAPER DATED 6/6/86

ANY INFORMATIONS ABOUT THIS COMPUTER?

RUBBISH

Panique à bord : Alan Sugar, contacté en Angleterre, rassure l'ensemble de la profession en un seul mot que la décence nous empêche de vous traduire littéralement...

Mauvaise blague que celle de notre confrère Hebdogiciel, aux dépens d'Amstrad France, son édition n° 137, du 6 juin 1986... Suite au banc d'essai "gag" d'une hypothétique 5512, Amstrad France tient à répondre à ses utilisateurs (ou futurs utilisateurs) par ce démenti formel.

Qu'un journal comme Hebdogiciel attaque Amstrad, traite successivement Alan Sugar de Mickey puis de "Porc", mélange 5 % de vérités avec 95 % de mensonges et d'exagérations pour faire des articles à sensation qui font du bien à son tirage, c'est explicable, bien que certains éléments soient inexcusables voire diffamatoires. Lorsque des journaux nous prêtent des projets ou font état de rumeurs (*) sur des possibles développements, notre politique a toujours été de ne rien infirmer ou confirmer ; Amstrad ne parle pas d'une machine avant son lancement officiel.

Mais l'annonce du prétendu CPC 5512 par Hebdogiciel est un acte destiné à nuire à Amstrad et à tous les revendeurs d'Amstrad, principalement sur le plan commercial, car cette machine n'existe pas chez Amstrad, son invention a pour résultat de dissuader les acheteurs potentiels du CPC 6128 qui attendront une machine qui ne sortira jamais : mentez, mentez il en restera toujours quelque chose...

L'article débute par "on ne voit pas très bien le but de cette machine..." et pour cause, elle est le fruit d'une invention et d'un montage ; par contre le but de la manœuvre se voit très bien : en créant une machine dont les caractéristiques sont plausibles, en y ajoutant un lecteur de disquettes de 5 pouces 1/4, pour jeter le doute sur notre engagement sur le standard 3 pouces (+ de 350 000 disquettes vierges vendues par Amstrad en France en mai 86, plus de 200 000 en stock au premier juin 86, plus de 1,4 million de disquettes fournies en France depuis le lancement du CPC 6128) Hebdogiciel vise à inciter le public à ne plus acheter de CPC 6128 en attendant un CPC 5512 qui n'existe pas : si ce n'est pas de la malhonneteté gratuite alors c'est malhonnête et interessé : mais qui donc pourrait en profiter ?... La concurrence... ?

Amstrad oppose un démenti formel : le CPC 5512 est une invention d'Hebdogiciel et a décidé d'attaquer sur plusieurs niveaux : au niveau du droit de réponse conformément aux lois en vigueur ; au niveau du préjudice commercial pour Amstrad, ses revendeurs et ses clients ; au niveau de la diffamation : que penser en effet de la phrase suivante : "...il semble qu'AMSTRAD aie (sic) décidé de faire une copie assez semblable pour allécher le client et assez dissemblable pour éviter les procès...", ce style allusif pour nous présenter comme des magouilleurs sur un ordinateur inventé par des rédacteurs en mal de copie est vraiment le comble de l'hypocrisie et de la turpitude.

Trop c'est trop : avoir une dent contre Amstrad, cela concerne Hebdogiciel ; annoncer un produit qui n'existe pas pour stopper les ventes du produit leader sur le marché de la micro-informatique, c'est inacceptable et nous ne l'acceptons pas : nous ne connaissons pas vraiment les raisons inavouables ou inavouées d'Hebdogiciel pour publier un tel article mais le CPC 5512 n'existe pas, son annonce est destinée à nous nuire tout en jetant un doute dans l'esprit des possesseurs de CPC 6128 et autres machines équipées de lecteurs 3 pouces.

Le CPC 6128 est l'ordinateur avec lecteur de disquettes le plus vendu en France, nous avons prévu d'en vendre plus de 80 000 dans les six mois à venir et il restera avec le CPC 464 la base de notre gamme d'ordinateurs.

Amstrad France

* et Dieu sait si les rumeurs abondent en ce moment !!!



Traduction hebdoïdale

Exclusif : faites-vous rembourser HEBDOGICIEL !

Hebdogiciel a pris son panard avec ce titre raccoleur à la une du 6 juin : "Exclusif" : un nouvel Amstrad 512 KO". Tu vois d'ici la panique chez les pros ! Un éditeur nous a téléphoné, en pleine conférence pour décider le tirage de ses futurs programmes sur disquettes 5 p. 1/4 !!! Car c'est ce que l'Hebdôôô annonçait : 512 K, l'abandon du standard 3 pouces et un prix légèrement supérieur à celui du 128 : la mort des bécanes habituelles quoi !

Alors, François Quentin de chez Amstrad France envoie par fac-similé la une du canard au big boss Sugar ("le mickey" ou "le porc" selon les semaines de l'Hebdo) — qui répond avec vélocité et franchise : "Rubbish". Traduction : "c'est de la merde" — Voilà quelqu'un qui a le courage de ses opinions !

Amstrad appelle son avocat. Faut-il faire saisir l'Hebdo ? Non, ça leur ferait encore de la pub, juge la belle Marion, la pédégée. On convoque Ceccaldi, le dirlo de l'Hebdo. Il pile rajeusement devant le QG de Sèvres, gare sa porsche rouge en double file pour écœurer les cadres sups mal payés d'Amstrad, paye trois tournées à Quentin et Cordier. Après trois heures de négociation, il accepte de respecter la loi : et de rembourser le Numéro à tous les lecteurs mécontents. Paraît que c'est la première fois qu'il s'y résigne. Alors ahuri t'as pigé ? Pour te faire du fric, plus la peine de piller les banques. T'as plein de mecs qu'achètent n'importe quel canard, si l'info est assez grosse et qu'elle concerne Amstrad, le best seller haï de la micro. Et il achètera le numéro suivant pour avoir la suite, et qu'on leur dise que la semaine d'avant c'était des conneries. Malheureusement ce coup-là c'est raté : L'Hebdo devra rembourser 11 F, le prix de vente, alors que ce qu'il encaisse, c'est un peu plus de la moitié. Finalement la presse, c'est pas un si bon job que ça.



Éditeur : Elite Software
Distributeur : Cadre
Support : cassette/disquette
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★

BOMBJACK

Vous êtes Bombjack le Super-Héros parcourant le monde pour déjouer les pièges qu'ont semés, un peu partout sur votre route, des individus sans scrupule... Vous devrez ainsi, de tableaux en tableaux, faire disparaître des bombes sans pour autant tomber entre les mains de créatures fatidiques.

Issu des « jeux de cafés », adaptation officielle du Bombjack de Tehkan (il y a parmi vous des chébrans...) ce jeu d'Elite Software (le même éditeur que Commando) tient le haut des hits parades anglais.
Après un écran de présentation, l'ordinateur vous propose un menu. Ce dernier permet de passer de un à deux joueurs (le deuxième joueur commence la partie lorsque le premier perd une vie) et de sélectionner un contrôle joystick ou clavier. En attendant l'appui sur une touche pour passer au jeu, l'écran fait alterner menu et tableau d'honneur (meilleurs scores).
A première vue ce jeu d'arcade ressemble à n'importe quel autre jeu d'arcade. Pourtant, sous ses aspects simplistes, il est très attrayant. Il est conseillé de ne pas charger ce jeu si l'on désire se coucher tôt (ou être très raisonnable). Tout est basé sur le principe du challenge : on veut toujours aller plus loin... Il faut dire que la version Amstrad est très bien réalisée, rivalisant avec le graphisme du Commodore, généralement point de comparaison. On peut toutefois regretter qu'elle ait été amputée de la musique qui accompagnait le jeu, laquelle musique était une bonne adaptation d'un thème très connu de Jean-Michel Jarre. (Que ceux qui adorent Jean-Michel Jarre protestent !) Dommage... Ce graphisme bien « léché » (comme la plupart des productions anglosaxonnes) est réhaussé de bruitages qui, s'ils ne valent pas du J.-M. Jarre, sont bien réalisés, et loin d'être inaudibles ! Bombjack fait partie des logiciels assez classiques qui vous demandent de collecter des objets. Mais vous êtes gêné par des monstres diaboliques qui évoluent dans des paysages !

Les paysages : un bijoux

Ah ! l'Egypte ! Car l'aventure commence au pays du Sphinx. Loin d'être une énigme, votre tâche consiste à collecter, avec votre super-héros de service (Jack), des bombes en évitant les robots et bestioles diverses qui ont tendance à bien vite proliférer. Vous pouvez, comme dans le jeu de café, bondir, redescendre en hâte, changer de direction et orienter votre bonhomme volant. Si les créatures vous touchent, c'est la mort du héros. Il est d'ailleurs dommage qu'au niveau de la réalisation sur Amstrad, la perte d'une vie soit si ambigüe : vous ne vous apercevez que vous perdez une vie que lorsque l'ordinateur efface le tableau en cours et propose un redémarrage (ou le passage au deuxième joueur).
Les déplacements — surtout celui du héros — sont très agréables, précis, pour un rythme de jeu trépidant. Pour réussir et aller loin dans le jeu, il faut avoir des yeux sur tout l'écran, des réflexes et une certaine concentration. La difficulté va, bien évidemment, en croissant tout au long du jeu. Bombjack comprend quatre écrans ou paysages principaux : Sphinx, temple (grec ?), château médiéval, ville moderne. Si vous arrivez à passer tous les niveaux, le jeu retourne en Egypte (etc.) avec un positionnement des plateformes différent à chaque tour.
Très coloré, très vivant et très bien réalisé (ils sont quand même forts, chez Elite...), Bombjack est un jeu sympathique et fort attachant. Il ne prendra pas beaucoup de place dans vos bagages et permettra des heures de détente les jours de pluie... En bref, un bon jeu tout public, qui ne réclame pas des heures de lecture pour comprendre la notice mais qui est tout aussi efficace. A vos claviers !

Frédéric Nardeau



CLAP CINÉ

Le programme. idéal pour s'entraîner à devenir « Monsieur Cinéma » : un énorme fichier de questions sur les acteurs, les réalisateurs, les Césars, les Oscars, de 1940 à nos jours.
Première remarque : si le jeu peut sembler aride (cinéphiles exceptés), sa présentation superbe et très soignée le rend toujours amusant. Pellicule déroulée, salle de cinéma, fauteuil de réalisateur, tout est... mis en scène pour rendre attrayants les questionnaires.
Cinq rubriques vous sont initialement proposées : **films, réalisateurs, acteurs, qui est-ce ?** et **Oscars/Césars.** Un premier choix que deux ou trois autres vont suivre : époque (à partir de 1940, 1955, ou 1970) ; nombre de questions (10, 20, ou 30) ; temps de réponse (30, 60, 90, ou plus de 90 secondes). Le jeu s'adapte donc bien à vos capacités de cinéphile.
Il s'agit toujours de trouver un nom. Chaque lettre est remplacée par un point, et le temps commence à se décompter. Si vous avez une idée de la réponse, vous pouvez toujours faire un essai. Sinon, demandez de l'aide : le programme vous donnera, à votre choix, une lettre du nom, ou un renseignement historique ou biographique. Commode, non ? Mais attention, le temps continue à s'écouler, et chaque aide vous enlève des points de bonus sur votre note finale !
Vu l'importance du fichier, le jeu se présente évidemment sur disquette, une face pour le programme, l'autre pour le fichier. Dommage pour les fanatiques de la cassette, mais la variété des questions mérite bien un petit sacrifice. Une très belle réalisation qui trouvera sans doute son public.

Éditeur : Ubi Soft
Support : disquette
Genre : test
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★

SAMANTHA FOX STRIP POKER

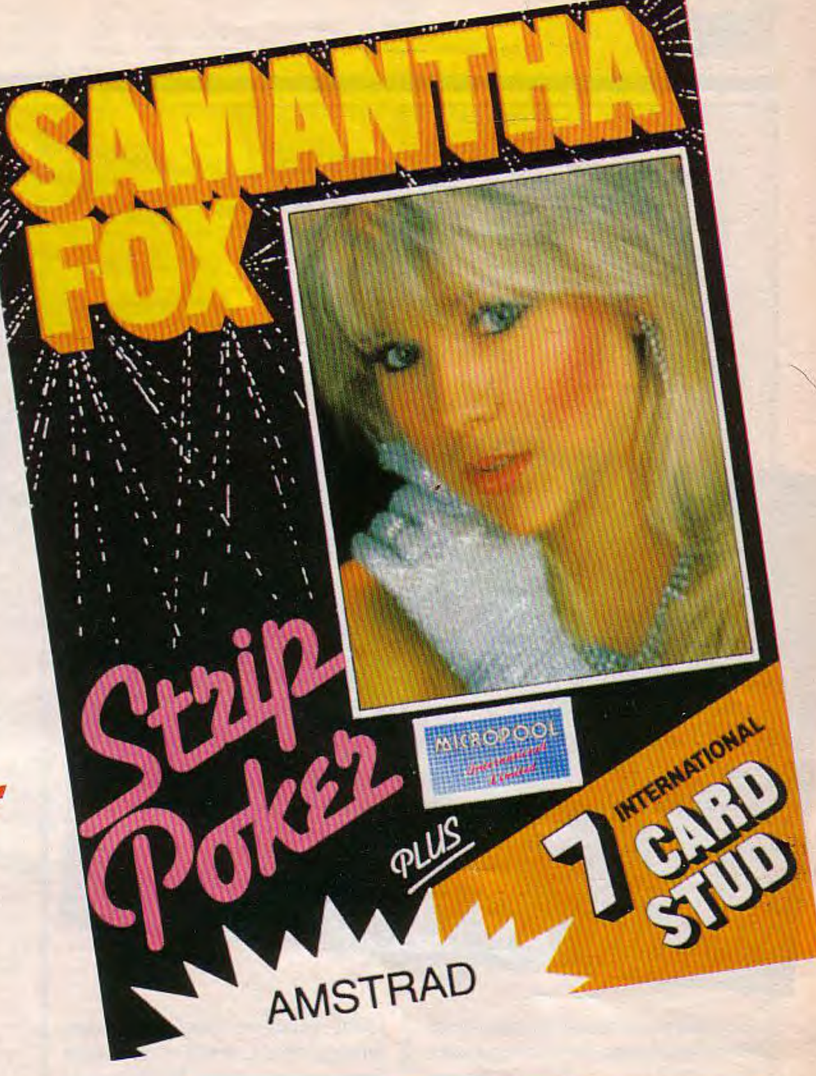
7 card stud



Éditeur : Micropool
Support : cassette/disquette
Genre : jeu « classique »
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★

Tous les charmes du poker : déshabiller une star à vos risques et périls, ou dépouiller jusqu'à trois adversaires très psychologues... Faites votre choix !
Dans les deux cas, vous devrez d'abord vous habituer aux règles de ce poker typiquement américain. Au « Stud Poker », on commence par donner à chacun deux cartes cachées ; les joueurs misent ; puis on leur distribue une carte, visible de tous cette fois-ci ; les joueurs misent ou abandonnent ; le jeu continue ainsi jusqu'à ce que chacun ait sept cartes, ou qu'un joueur reste seul, et ramasse toutes les mises. Si plusieurs joueurs restent en course, la combinaison la plus forte (même ordre qu'au poker classique) gagne les mises.
Le logiciel comporte en fait deux programmes : le premier vous fait jouer contre Samantha Fox, ou du moins sa représentation visuelle (images digitalisées) ; à chaque fois qu'elle perd environ cent dollars, elle enlève un de ses vêtements. Patience, car elle joue très bien, et part avec un chapeau, des lunettes noires, et une écharpe ! Pour tout vous avouer, nos tests n'ont abouti à rien : nous n'avons rien vu !
Le deuxième programme est plus sérieux. Vous choisissez d'affronter un, deux ou trois joueurs gérés par l'ordinateur, pour une partie cette fois à but purement lucratif. Le plus intéressant est que chacun a son style de jeu et sa personnalité : à vous de les dépister ! De plus, le programme cherche à évaluer votre façon de jouer pour mieux contrer vos bluffs et vos coups de chance. Apparemment, il le fait bien, puisque nous avons presque été plumés (notre « rédac-chef » très dévêtu devant son CPC, vous imaginez ? NDLSR) à chaque partie !
Des manipulations enfantines pour un jeu « d'adultes », bravo ! Mais le manuel de règles pourrait être plus clair et plus complet : les débutants risquent de souffrir !

50 logiciels "Samantha Fox Strip Poker" à gagner



Un double logiciel de poker ! Sur une face, vous tentez de battre Samantha Fox au Strip Poker... Jouez habilement, et une succession d'images digitalisées vous restituera un étonnant strip-tease !
Sur l'autre face, vous pourrez affronter trois adversaires au Stud Poker. Des adversaires gérés par l'ordinateur, qui savent changer de personnalité, et s'adapter (sans tricher !) à votre style de jeu ! Bluff et audace insispensables...
Vous pouvez gagner ce fabuleux programme en répondant à une toute, toute petite question : quand on joue au poker avec 52 cartes et 2 jokers, 5 cartes distribuées à chacun, la combinaison la plus forte est le POKER D'AS : 4 AS + 1 JOKER. Toutefois, une variante connue du jeu admet, pour accentuer le suspens, une combinaison plus forte que le Poker d'As, qui ne bat que le Poker d'As, et est battue par toutes les autres combinaisons. Alors ? Quelle est cette combinaison miraculeuse ?
Envoyez-nous cette réponse sur CARTE POSTALE SANS ENVELOPPE UNIQUEMENT, en collant dessus le coupon ci-contre (vous pouvez aussi le recopier sur la carte), cela avant le 10 juillet 86, le cachet de la poste faisant foi, à :

AMSTRAD MAGAZINE
CONCOURS "SAMANTHA FOX"
55, avenue Jean-Jaurès
75019 Paris.

Cinquante cartes seront tirées au sort parmi les réponses justes. Chaque gagnant recevra un logiciel "Samantha Fox Strip Poker".

Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

COUPON-RÉPONSE

Nom ....

Adresse ....

....

Code Postal ....

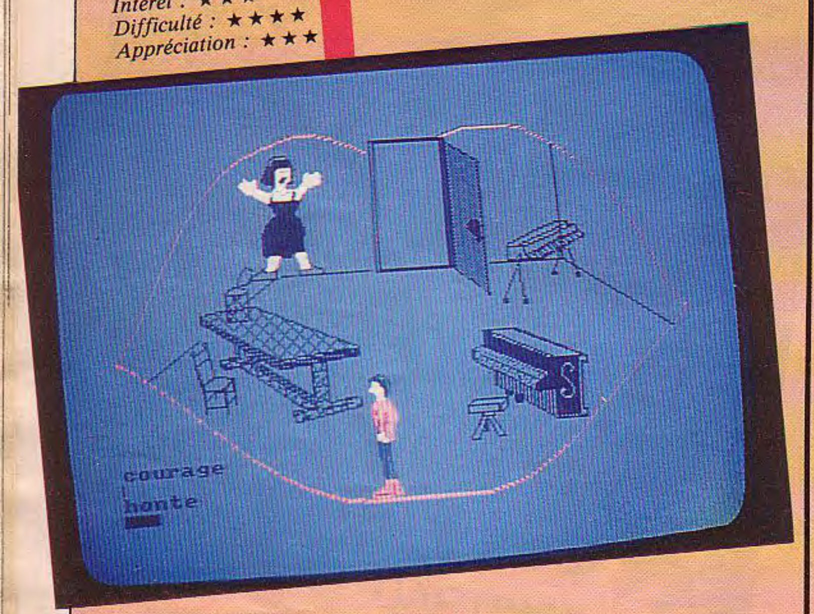
Ville ....

Votre réponse ....

....

LES DENTS DE SA MÈRE

Éditeur : Transoft
Support : cassette
Genre : aventure
Graphisme : ★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★



La nuit est mauvaise conseillère et fait revenir le souvenir des amours déçus... A trois heures du matin, vous ne cessez de penser à Sylvie Linott, qui vous a quitté il y a quatre mois. Il faut aller lui parler tout de suite !
Et donc pénétrer dans la maison de ses parents en pleine nuit ! Une mission périlleuse qui vaut bien les jeux d'aventures les plus monstrueux... Vous voici donc dans le jardin. Sans hésiter, vous entrez par la fenêtre. L'aventure commence.
Le personnage, baskets et pull rouges, se déplace avec un joystick ou le clavier. Précaution élémentaire à prendre : ne heurter aucun meuble. Sinon, la mère, tant redoutée pour la vigilance inlassable qu'elle exerce sur la vertu de sa fille, se réveille et met fin à votre épopée amoureuse !
Vous devez aussi lutter contre vous-même : en n'hésitant pas dans vos déplacements, ce qui ferait baisser votre courage, et en évitant le scandale, ce qui augmenterait vos scrupules et votre honte. Deux indicateurs en bas de l'écran vous signalent en permanence vos niveaux de courage et de honte.
Au début, cela semble facile. Mais, par exemple, évitez de marcher au-delà du tapis : vous feriez rouler une bûche de la cheminée, et la mère à l'oreille fine... C'est dans la troisième pièce que vous rencontrez l'obstacle principal : le chien. Réveillé par votre arrivée, et qui aboit ! Peut-être faut-il, comme le suggère le manuel du jeu (une fantaisie romanesque de vingt-trois pages !), pénétrer dans la maison par une autre fenêtre... Ou donner une douceur au cabot... Mais comment la prendre avec seulement des ordres de mouvement ?
Si vous arrivez enfin dans la chambre de Sylvie, il faudra la séduire. Trouvez les mots justes, et le tour est joué !
Le logiciel comprend une seconde version, plus difficile, de ce drame romantique : « Le Balaize ». La séduction sera bien plus laborieuse, et vous devrez en outre affronter le copain du moment, un gros méchant...
Comme pour Bad Max, le thème est inhabituel et plein d'humour (à nouveau couverture d'Edika). Hélas, la réalisation ne nous semble pas à la hauteur, et de très loin, de l'imagination des auteurs. Dommage, car on prend plaisir à poursuivre Sylvie... Avec de beaux graphismes et de vraies animations, ç'aurait été parfait !

JUNGLE JANE

Éditeur : Minipuce
Support : cassette
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★

Des papous anthropophages ! Dangereux, surtout si l'on est une frêle et tendre jeune fille, bien en chair, perdue dans la jungle sans le moindre Tarzan à l'horizon... Un jeu d'arcade plus classique qu'il n'y paraît.
A droite, Jungle Jane. Suspendue à une liane. En bas de la liane, une marmite, ouverte, prête à l'accueillir. En haut de la liane, un papou avec une hâche. Prêt à détacher un bout de rocher qui, en tombant sur Jane, la précipitera dans la marmite. Mais il attend. Il attend que trois de ses frères papous le rejoignent.
A gauche de l'écran, ils sautent du haut d'un promontoire, un vautour freinant leur chute. A Jungle Jane de les empêcher d'arriver vivants au sol en les touchant avec les bananes qu'elle lance. Les papous, eux, ripostent avec des noix de coco. Un papou touché tombe et s'écrase au sol. Jane frappée par une noix de coco perd une vie (heureusement, elle en a trois).
Si jamais l'héroïne tombe dans la marmite, il lui reste une chance de s'en sortir. Un vautour rebelle plane au-dessus d'elle ; elle peut sauter pour essayer de s'y accrocher. Avantageux, mais cet exercice nous a semblé absolument impossible à réaliser. Un « bug » dans le programme ?

Chaque tableau de jeu comporte un certain nombre de papous à affronter avant de passer au suivant. Le principe général ne varie pas d'un tableau à l'autre, mais l'exercice de tir devient toujours plus rapide.

Un bon petit jeu d'arcade pour passer un moment agréable. La réalisation graphique est parfaitement réussie, l'animation rapide et amusante. Jungle Jane rappelle cependant beaucoup un certain POO-YANN, qui fit un malheur dans les arcades il y a deux ans. Une référence, mais on ne retrouve pas toutes les subtilités du jeu originel.

REDHAWK

Éditeur : Melbourne House
Support : cassette/disquette
Type : jeu d'aventure
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★

Batman, Superman, Hulk, Daredevil : la famille des super-héros vient de s'enrichir d'un nouveau membre. REDHAWK, le faucon rouge. C'est-à-dire vous !

Redhawk n'est pas seulement un super-héros, c'est aussi et surtout un banal étudiant, le gentil Kevin, qui ne devient le Faucon Rouge qu'après avoir crié KWAH ! Et ce pour un temps limité... Quand l'aventure commence, Kevin est à l'hôpital, sans trop savoir pourquoi.

L'écran du jeu impressionne tout de suite : trois images successives en haut de l'écran ! Car nous sommes dans une vraie bande dessinée : au fur et à mesure des actions du joueur, les images défilent, comme si on lisait. Très amusant, d'autant que des bulles viennent reproduire les dialogues, des légendes rappellent à chaque image l'action effectuée ! En dessous, une pendule, et deux jauges. La première évalue l'énergie du héros : quand il est Kevin, elle monte. Quand il est Redhawk, elle descend. A zéro, Redhawk redevient Kevin, qui doit attendre de se recharger avant de pouvoir à nouveau crier « Kwah ! ». Donc, vous l'avez deviné, il vaut mieux entreprendre toute action dangereuse avec une bonne marge de sécurité en énergie : sinon, Redhawk redevient faible étudiant au plus fort de la bagarre et retourne... où ? A l'hôpital, bien sûr ! Tout se tient...

Un super-héros étant fait pour arrêter des bandits, sa côte de popularité évolue en fonction de ses exploits. Elle est indiquée par la seconde jauge. Le plus fort est encore que vous pouvez choisir : soit jouer les justiciers, soit vous ranger du côté des bandits ! La seconde méthode mettra votre popularité au plus bas, mais c'est aussi une bonne façon d'arriver au bout de l'aventure... Enfin, en bas de l'écran, vous trouvez la fenêtre où entrer vos ordres. Classique, mais on appréciera la syntaxe complexe et le vocabulaire étendu de l'interpréteur : il comprend des ordres successifs et très variés. Hélas, le logiciel est anglais, vous parlerez donc en anglais ! Les mots les plus utilisés sont rappelés en bas de l'écran : on les obtient directement avec les touches de fonction (sur 6128) ou CTRL plus un chiffre (sur 464). Très très commode. Encore mieux : la fenêtre d'ordres comprend dix lignes (cinq sont affichées) ; les ordres précédents restent donc visibles. Ils peuvent être réutilisés en déplaçant le curseur à leur niveau. On peut aussi effacer ou insérer des mots. Bref, un véritable petit « traitement de texte » !

Toutes ces performances rendent donc REDHAWK très simple à utiliser. L'aventure n'étant pas facile, on a même pensé aux pauvres joueurs qui reviennent inlassablement à l'hôpital : avec les classiques SAVE et LOAD, évidemment, mais aussi avec STORE et RECALL. STORE stocke dans la mémoire de l'ordinateur votre position à un moment donné ; RECALL la rappelle en cas de malheur ! C'est tout simple, mais comment les autres éditeurs et créateurs de jeux d'aventure n'y ont-ils pas encore pensé !

Un super-héros ça soigne sa popularité

Quant à l'aventure, elle n'engendre pas l'ennui. Kevin rencontre un rédacteur-en-chef qui lui commande des photos de crimes (allusion à Spiderman ?) ; la charmante Lesley, souvent dépouillée par des voleurs ; le directeur et le professeur d'un curieux laboratoire où, dit-on, une bombe aurait été déposée (mais les deux personnages ne sont guère coopératifs) ; et bien sûr, toutes sortes de bandits et de rôdeurs... Mieux vaut les frapper et les arrêter rapidement, ou ils vous envoient à l'hôpital ! Et si vous ne faites rien, ils viennent vous insulter très grossièrement... Vous ne faites toujours rien ? Popularité : zéro !

L'ensemble de l'action a pour cadre une ville : parc, buildings, musée, stations de métro, etc. Vous pouvez prendre le métro, appeler un taxi, voler en tant que Redhawk, grimper sur les toits, etc. Rien ne vous empêche non plus de devenir un super-vilain. Dangereux : nous avons essayé de cambrioler le musée, Kevin s'est retrouvé en prison et a dû se transformer en Redhawk pour s'enfuir... Vous savourerez aussi les bagarres, avec des onomatopées géantes comme dans les meilleurs BD américaines : POW ! WAW ! ZLAK !

Un logiciel vraiment savoureux, passionnant, plein d'humour, et joliment réalisé. Pas de lacune, si ce n'est une certaine lenteur dans l'affichage de certaines images... Mais on peut enchaîner jusqu'à une quinzaine d'ordres ! Un régal. Mais je vous laisse, Kevin m'a l'air en difficulté...

Jean-Michel Maman



BIGGLES

Editeur : Mirrorsoft
Distributeur : Micropool
Support : cassette
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★

En avant-première, voici BIGGLES. Biggles, c'est le nom de votre héros que vous devrez, par votre habileté et votre réflexion, mener au bout d'une aventure plus que mouvementée. Le jeu, Biggles, se compose en fait de deux grandes parties : une course à travers le temps (Timewarp) et la destruction d'une arme secrète (The sound weapon). Vous pourrez, bien entendu, passer directement à la deuxième partie mais l'expérience vous apprendra que mieux vaut un héros fatigué et entrainé, qu'un héros pressé et vulnérable... (en effet, dans le cas où vous passez directement au second jeu, votre mission devient très difficile à mener à terme).

Scénario à "tiroirs", la première partie du jeu — où l'on voyage dans le temps — comprend elle-même trois phases.

Au départ du jeu, vous êtes en 1917. Accroché au manche à balai (on ne parlait pas encore de joystick !) de votre biplan ("ah, la belle époque !"), vous devez combattre des avions ennemis en évitant les DCA et chars anti-aériens. Le but sera de passer indemne les lignes ennemies pour pouvoir localiser et photographier une arme secrète mise au point par vos ennemis. Tous les coups vous seront permis : bombardements, mitraillages...

Le deuxième "tableau" proposé se déroule au sol, sur un champ de bataille en 1917 (très mauvaise année...). Dans un paysage de casemates, barbelés et soldats en armes (le tout ressemble plus à une scène de la guerre de 40 qu'à une évocation de la guerre des tranchées), vous aurez à percer les lignes ennemies pour atteindre la base où doivent se dérouler les essais. Comme dans un autre jeu d'arcade très connu, vos armes seront une mitraillette et un stock (limité) de grenades (que vous pourrez reconstituer en cours de jeu).

Enfin, vous vous retrouvez sur les toits de Londres en 1986. Comme les héros travaillent sans filet, vous devez jouer les équilibristes et sauter de gouttières en gouttières pour ramasser des photos - développées - de l'arme secrète. Désarmé, seule votre stratégie pourra vous sortir de ce dernier mauvais pas avant LA mission. Vous devez, bien sûr, triompher des trois précédentes et, ce, dans l'ordre chronologique : un échec vous renvoyant dans une autre époque. A noter que dans ces trois tableaux, des indicateurs vous renseigneront sur votre vitalité dans chacune des époques, sur le score courant et vos réserves de munitions.

En hélico au-dessus des tranchées

Lorsque vous pénétrez dans la deuxième partie (The sound weapon), l'ordinateur vous demande un mot de passe : si vous avez été brillant et méritant, pas de problème (le code vous est donné si vous triomphez de "Timewarp").

A bord d'un helicoptère résolument moderne et anachronique, vous vous retrouvez en 1917, au dessus des tranchées ennemies. En vous aidant des instruments mis à votre disposition, vous devez traverser les lignes ennemies pour apercevoir et finalement détruire cette arme fatidique. L'hélicoptère comprend de nombreuses commandes : VSI, altimètre, compteur de réserves de munitions, jauge de carburant, compte-tours, compas, etc. Tous ces instruments sont là pour vous aider — si vous n'omettez pas de les surveiller — à piloter votre appareil. Une carte détaillée (alternant avec la vue du cockpit) pourra éventuellement vous permettre de faire le point et d'éviter un aterrissage sur une base ennemie !

Non seulement cette partie demandera des réflexes (arcade), de l'attention (pilotage) mais aussi de la réflexion : en effet, vous pourrez transporter à bord de cet appareil des objets et du personnel, mais en quantité limitée. A vous de déterminer la meilleure combinaison... Cruel dilemne que celui d'avoir à choisir entre des amis, des agents doubles, des espions amis... La notice pourra vout donner quelques renseignements utiles.

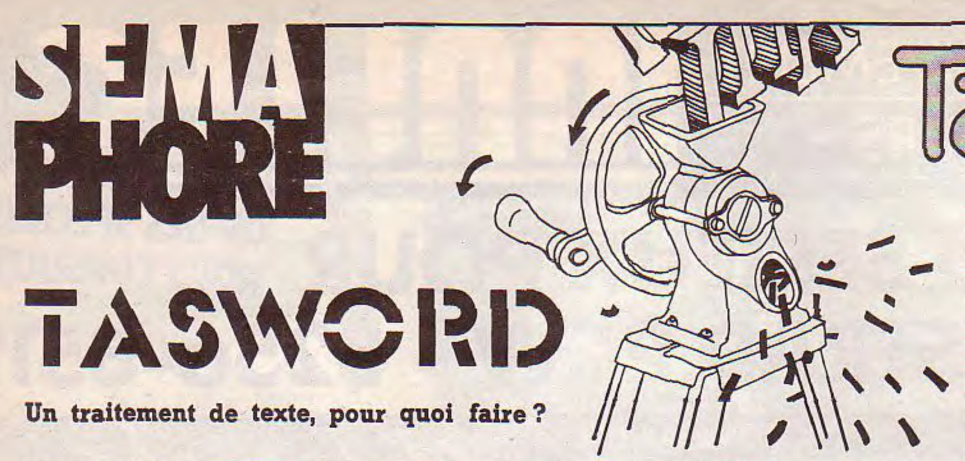
Ce jeu, joliment réalisé est une grande odysée. Réflexion, arcade y sont habilement mélangés pour un résultat de qualité. Le graphisme est agréable. L'animation, aussi variée que les décors, confère à l'ensemble les éléments d'un bon logiciel qui vous fera passer d'agréables moments. On peut toutefois regretter l'absence d'une sauvegarde en cours de partie. Car il vous faudra un certain nombre d'essais pour parvenir à la solution finale...

Jouissant d'un scénario original, Biggles fait partie des jeux dont on attend avec impatience la sortie — ou l'adaptation — pour renouveler sa ludothèque. Le sytème multi-jeux donne une impression de variété. Le jeu est livré avec notice anglais/français. Celle-ci, très complète, détaille le scénario et les commandes. L'adaptation sur Amstrad, version définitive imminente vous oblige maintenant à attendre... un avant-goût dans le bouche.

Marcel Césare

SEMAPHORE

tasman



TASWORD

Un traitement de texte, pour quoi faire ?

La plupart des gens peuvent citer, sans que la marge d'erreur soit trop importante, le coût annuel de leurs frais de voiture, de leur note téléphonique ou de chauffage.
Par contre, avec la meilleure volonté du monde, il leur sera impossible d'estimer le coût réel (c'est-à-dire non seulement le coût du papier et les frais postaux, mais aussi celui du temps consacré à la rédaction/correction/impression), même de façon fort approximative, d'un document dactylographié.
L'expérience a montré que ce coût est généralement sous-évalué. Si l'on songe que certaines professions (avocats, notaires, enseignants,...) passent plus de 20% de leur temps à la rédaction de textes, que d'autres (journalistes, traducteurs, écrivains,...) vivent quasi exclusivement de leur plume, on comprend qu'un système informatique muni d'un bon traitement de texte est rapidement rentable. Dans le domaine de l'éducation, le traitement de texte s'est taillé une place de choix parmi les logiciels dits «éducatifs». En effet, en supprimant un certains nombre de contraintes liées à l'obtention d'un texte bien présenté le traitement de texte permet la libération de la créativité de l'enfant.
Jusqu'ici, le traitement de texte était dépendant de matériels chers. L'arrivée des Amstrad a profondément modifié cette situation. Ces ordinateurs personnels permettent, avec un logiciel tel TASWORD, d'effectuer un travail professionnel. Les traitements de textes TASWORD appartiennent à une nouvelle génération de logiciels du genre, qui conjugue puissance, facilité d'emploi et un prix basé sur un calcul réaliste des coûts de revient et du volume possible des ventes.
Les créateurs de TASWORD, Tasman Ltd. (G.B.) et Sémaphore Logiciels (Suisse) ont développé en quelque cinq années une expérience qui porte sur 8 systèmes différents (du ZX80 au PCW 8512 en passant par le Spectrum, le Commodore C64, les MSX et Einstein) et dans huit langues européennes plus l'arabe. Plus de 250.000 TASWORD sont utilisés chaque jour à travers le monde. Cette expérience, d'un logiciel parmi les plus utilisés, ses concepteurs vous en font bénéficier par les mises à jour régulières du programme et un service technique gratuit, ceci au contraire de certains autres éditeurs qui, malgré le coût supérieur de leur produit, arguent son «prix réduit» pour refuser par écrit tout support technique. Nombreux sont les utilisateurs qui peuvent témoigner de l'accueil sympathique et de l'aide efficace auprès de Sémaphore.

Un logiciel pour chaque machine.

Du TASWORD sur cassette pour le 464 au TASWORD 8000 pour le 8512, en passant par les versions «D» pour les disquettes AMSTRAD et TASWORD 648, Sémaphore offre une gamme complète de produits compatibles entre eux et adaptés aux particularités de chaque machine. Maintenant que Amstrad a repris la vente des ordinateurs SINCLAIR, il est aussi approprié de parler en ces pages du TASWORD 3/128 pour le nouveau Spectrum 128 Ko. Les TASWORD permettent de travailler sur des fichiers adaptés aux capacités des machines hôtes, de 13.000 caractères sur un 464 à 300.000 caractères sur le 8512...

Un auto-tuteur gratuit...

est livré avec chaque TASWORD, une heure de travail directement au clavier avec TUTEUR et vous saurez utiliser 80% des fonctions du programme. Ceci sans recours au manuel ! Ce programme vous ouvrira la porte à la...

Pléthore de fonctions utiles.

De nombreuses pages d'AIDE sont accessibles en tout temps, vous ne restez jamais bloqué, perdu à la recherche de votre manuel. Les pages d'aide peuvent même être éditées pour répondre à vos besoins particuliers.
La première fonction dont vous aurez besoin une fois le logiciel chargé est celle qui vous permet de vous déplacer sur l'écran pour y consigner votre texte. TASWORD qui est organisé selon la «philosophie» WYSWYG (Wat You See is What You Get = ce que vous voyez est ce qui s'imprime), vous montre à l'écran le texte comme il sera imprimé. Tous les MOUVEMENTS permettant un travail rapide et flexible – caractère par caractère, mot par mot, ligne par ligne, page par page, du début à la fin du texte etc... – sont possibles.
La CORRECTION, de loin la fonction la plus utile dans un traitement de texte, est possible par les commandes suivantes : EFFACEMENT d'un caractère, d'un mot, d'une ligne (avec retour possible en cas d'effacement accidentel), d'un paragraphe ou d'un bloc, total (avec protection...). INSERTION de caractères, de lignes, automatique, par recouvrement ou par déplacement. REMPLACEMENT automatique ou sélectif d'un mot par un autre ou un groupe de mots. Il y a même une touche qui permet de changer les minuscules en majuscules et vice-versa !
Votre texte pourra être mis en page (formaté en jargon) au moyen des fonctions de DEPLACEMENT – vers la gauche, la droite ou au centre –, de JUSTIFICATION, autre mot de jargon signifiant l'alignement des mots sur une colonne. TASWORD permet de justifier un texte, de le dé-justifier ou même de le forcer dans de nouvelles marges. Vous pouvez taper un texte sans vous soucier des fins de lignes car le programme enverra automatiquement les mots dépassant la marge de droite à la ligne.
TASWORD innove et reste le seul à pouvoir travailler sur 128 COLONNES.L'IMPRESSION est entièrement paramétrable à partir du programme pour n'importe quelle imprimante matricielle (à points), à jet d'encre , laser ou marguerite qui soit compatible (adaptable) avec l'AMSTRAD (ceci y compris pour les 8256 et 8512). Vous pourrez définir la longueur de page, les codes d'impressions pour contrôler les caractères spéciaux, l'espacement des lignes, le pas, le nombre de copies, la partie du texte à imprimer, la création d'entêtes ou de bas-de-pages, l'emploi de papier continu ou feuille à feuille, la numérotation des pages (en haut ou en bas, à gauche, au centre ou à droite). TASWORD est de loin le seul programme qui offre autant de possibilités de paramétrage.

Des touches à tout faire.

Dix touches de fonction sont à votre disposition pour créer une bibliothèque de formules qui s'imprimeront à la pression d'une seule touche, mots compliqués, formules de politesse etc,...

Des blocs-notes

Les versions 6128 et 8000 permettent la création dans un texte de «blocs-notes» indépendants du texte, une fonction pratique pour garder des notes à propos d'un texte, un rappel de références, etc...

L'impression avec fusion «fichier- texte»

Cette importante facilité, «MAIL–MERGE», est INTÉGRÉE sans supplément de prix dans les versions «D», 6128 et 8000 de TASWORD. Cette fonction vous permet par exemple l'impression multiple d'une même lettre adressée individuellement aux personnes figurant dans le fichier sur la disquette. Le programme n'est pas limité comme beaucoup d'autres à l'impression des seuls nom et adresse, mais permet l'impression de texte à n'importe quel endroit du document. La possibilité d'imprimer sélectivement à partir du fichier équivaut à un puissant système de tri. Par exemple vous pouvez choisir de n'envoyer la lettre qu'aux personnes dont le nom commence par la lettre D, dont le code postal est égal à 98000 et dont la cotisation est due au mois d'avril. Le fichier interne permet la définition de 52 champs différents par fiche. Un important PROGRAMME D'APPRENTISSAGE est fourni avec «MAIL–MERGE».

TASWORD est taillable et corvéable à merci.

TASWORD est sans aucun doute le programme pour les AMSTRAD permettant le plus de personnalisations : couleurs de travail, forme du curseur, marges, tabulations, caractères de contrôle d'imprimante, clavier principal et secondaire (contenant les accents de toutes les langues européennes plus l'alphabet grec), pavé numérique, BASIC utilisateur... Fait unique, vous pouvez SAUVER autant de copies personnalisées que vous le désirez par la fonction SAUVE incorporée au menu. Cette possibilité représente une marque de confiance contrastant avec la paranoïa habituelle des soi-disants «pirates».
TASWORD se complète dans toutes ses versions par TASPRINT le générateur de caractères et un puissant programme de correction d'orthographe sera bientôt disponible. Le CORRECTEUR aura un vocabulaire de plus de 25.000 mots que vous pourrez compléter avec vos mots particuliers (techniques, noms propres, etc...).

Ouverture vers l'extérieur

TASWORD peut utiliser les données de la plupart des programmes de bases de données dont MASTERFILE. Cette possibilité est aussi étendue au puissant tableur MASTERCALC.

De la mémoire en plus.

Les extensions DK'tronics qui créent sur un 464 ou 664 un environnement de 128 Ko ou même 320 Ko permettent aux utilisateurs de ces machines de profiter eux aussi des capacités accrues de la version 6128 de TASWORD.

MASTERCALC 6128

«De la même écurie que MASTERFILE, ce tableur accomplit plus en RAM que MICROSPREAD CP/M ne peut sur disque...» (Popular Computing Weekly)

Probablement le plus rapide.

MASTERCALC 6128 qui est entièrement écrit en langage machine rivalise tant par sa rapidité que ses autres performances avec les programmes semblables écrits sous C/PM. Sa simplicité d'emploi en font le choix idéal du débutant alors que ses performances satisferont le professionnel le plus exigeant. Capacité de plus de sept mille cases, jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante, les données numériques sont affichables entières ou jusqu'à 7 décimales. MASTERCALC 6128 peut mémoriser jusqu'à 99 formules chacune pouvant à son tour contenir jusqu'à 75 caractères. Les totaux et sous-totaux sont possibles tant dans les colonnes que dans les lignes. L'insertion de texte, le reformatage, la modification des tableaux sont possibles à tout moment. L'affichage est possible en 40 ou 80 colonnes et l'écran peut être divisé pour garder sous les yeux des données de référence. Les colonnes peuvent avoir de 4 à 24 caractères de large. L'impression en 80 ou 136 colonnes est facilement exécutable de même que le passage des codes d'impression.

Des histogrammes

MASTERCALC incorpore un programme de création d'histogrammes et la copie en haute résolution de ceux-ci est automatique sur toute imprimante aux normes EPSON (p. ex. DMP 2000).

Echanges de données simplifiées

L'exportation des données vers TASWORD et MASTERFILE est incorporée de même que l'accès aux cases via le basic utilisateur (corrections globales, statistiques). MASTERCALC n'a besoin que d'un seul lecteur et peut occuper le même disque que ses fichiers. MASTERCALC 6128 est l'outil que vous attendiez pour toutes vos applications chiffrées, calcul professionnel, gestion, devis, comptabilité, statistiques, facturation etc... MASTERCALC 6218 est utilisable avec les 464/664 munis de l'extension mémoire 64 Ko DK'tronics.

MASTERFILE 6128 existe !

Malgré la discrétion d'AMSOFT à son sujet, MASTERFILE 6128 existe. Comme MASTERCALC, MASTERFILE est entièrement en langage machine et ne prend que quelque 10 Ko de mémoire vive portant la capacité pour vos fichiers à plus de 64 Ko. C'est sans aucun doute le programme de gestion de données le plus performant ne tournant pas en C/PM et aussi le seul propre au 6128 et permettant de travailler sur des fichiers «relationnels». MASTERFILE permet la création facile (par menus) de vos formats de présentation des données. Vous pouvez créer autant de versions que vous le désirez et présenter vos données de multiples façons. Le tri peut se faire par tous les critères utiles habituels et est extrêmement rapide (rarement plus de quelques secondes). MASTERFILE 6128 est lui aussi entièrement compatible avec TASWORD, MASTERCALC et les extensions DK'tronics.

Échanges / Mise à jour

Tous les programmes TASWORD – AMSWORD – MASTERCALC 464 et MASTERFILE 464 originaux ou non peuvent être mis à jour dans des conditions favorables. Dans le cas de copies, Sémaphore demande une participation aux droits et aux frais de production. C'est l'occasion d'obtenir «la dernière» version des logiciels. Demandez les conditions exactes par écrit.

Des nouveautés pour les «8000» ! TASWORD et TASPRINT 8000



TASWORD 8000 innove

TASWORD 8000 utilise toutes les possibilités des 8256 et 8512. Vous disposez de plus de 100.000 caractères sur le 8256 et de plus de 300.000 sur votre 8512 ! TASWORD 8000 est rapide et d'une simplicité d'emploi déroutante : tapez «tasword ENTER» et vous voilà parti. Vous n'aurez à lire qu'UNE page du manuel avant de l'employer !

Enfin le «MAIL–MERGE» sur 8000

TASWORD 8000 vous offre SANS SUPPLEMENT le maintenant célèbre «MAIL–MERGE» (voir page précédente). Créez votre propre fichier dans TASWORD et faites vos envois, impressions personnalisées, sélectives etc... «Repiquez» tous fichiers ASCII pour créer vos bases de données à partir du Minitel, d'autres programmes... GRATUIT aussi, deux polices de caractères de TASPRINT soit LECTURA LIGHT & MEDIAN ! Six autres polices sont disponibles à l'achat de TASPRINT 8000 qui est aussi utilisable sous C/PM. Décuplez les possibilités de votre DMP 8000. TASWORD 8000 charge les fichiers LOCOSCRIPT ainsi que tout fichier ASCII et pilote N'IMPORTE QUELLE IMPRIMANTE marguerite ou matricielle via l'interface RS232/Centronics du PCW.

Un lecteur 3"1/2 ou 5"1/4

Un lecteur de disquettes 3"1/2 ou 5"1/4 pour le 8256 ?

Sémaphore vous propose une interface interne qui vous permet l'adjonction d'un ou deux lecteurs externes aux formats 3"1/2 ou 5"1/4 (oui, vous avez bien lu !), ceci en plus de l'unité résidente. L'unité externe donne 706 Ko formatés.

Installation sans soudures

L'installation de l'interface Sémaphore est simple et ne demande aucune soudure. Le seul outil nécessaire, un tournevis, est même livré avec l'interface qui s'insère en lieu et place du deuxième lecteur interne, un câble d'extension permet l'installation confortable du lecteur externe.

Des lecteurs à un prix étudié.

N'importe quel lecteur 80 pistes/double-face au format voulu est normalement utilisable, mais Sémaphore propose à un prix étudié des lecteurs de marque Mitsubishi Ultra Slimline spécialement adaptés et contenus dans un boîtier noir avec alimentation. Ces lecteurs sont disponibles en 3"1/2 simple ou double et 5"1/4 simple. Avec le double lecteur il est possible d'utiliser l'unité externe comme disque A rendant possible l'utilisation de programmes venant d'autres systèmes.

Une extension Mémoire de 256 Ko

Sémaphore propose aussi une extension de mémoire de 256 Ko, «poussant» votre 8256 à 512 Ko. Vous disposerez alors d'un disque M de 368 Ko.

TASWORD 8000 «MAIL–MERGE»		300.—
TASPRINT 8000	170.—	
Extensions 256 Ko MEV pour 8256 le kit à		375.—
Interface 2e lecteur EXTERNE 3"1/2 ou 5"1/4		550.—
Lecteur externe 3"1/2 ou 5"1/4 Slimline (80P D/F)		1.800.—
DOUBLE lecteur externe 3"1/2 Slimline (80P D/F)	2.800.—	
10 disquettes 3"1/2 MF 2–D Maxell		400.—
	Total :	3.425.—
Offre spéciale de lancement (jusqu'au 30.7.86)	Notre prix :	3.100.—

TASWORD 464 (cassette)	190.—
TASWORD «D» + MAILMERGE (disqu.)	300.—
TASWORD 6128 (disquette)	300.—
Extension 64 Ko DK'tronics	450.—
MASTERCALC 6128 (disquette)	300.—
MASTERFILE 6128 (disquette)	300.—
TASPRINT CPC (disquette)	170.—
TASCOPY (cassette)	130.—
TASCOPY (disquette)	170.—
TASPRINT (cassette)	130.—
Semdraw + Dessin technique (d.)	300.—
Crayon optique DART 664/6128	400.—
Crayon optique DART 464	350.—
Dactylo (disquette)	170.—



SEMAPHORE LOGICIELS
BOUTIQUE
Rue de la Terrassière 6
1207 GENÈVE

Service technique Sémaphore, garantie et port COMPRIS
(Tous nos prix s'entendent Hors Taxe)

Commandez par téléphone au 41/22/54 11 95 (de 14 à 18 h.) en payant par carte de crédit VISA ou EUROCARD ou contre remboursement (frais en plus).

Commandez par écrit en effectuant le versement par mandat postal international au compte de Sémaphore Logiciels CH-1283 La Plaine (Suisse)

Les chèques français ne sont pas négociables à l'étranger, n'en envoyez pas.

Les produits Sémaphore sont en vente en France, Belgique et Suisse dans les bons magasins AMSTRAD/SCHNEIDER ou directement chez nous :

Sémaphore Logiciels
Dept. VPC – CP 32
CH–1283 LA PLAINE (Suisse)

Complétez, détachez et renvoyez-nous ce coupon pour recevoir notre documentation complète.

Nom : ....

Prénom : ....

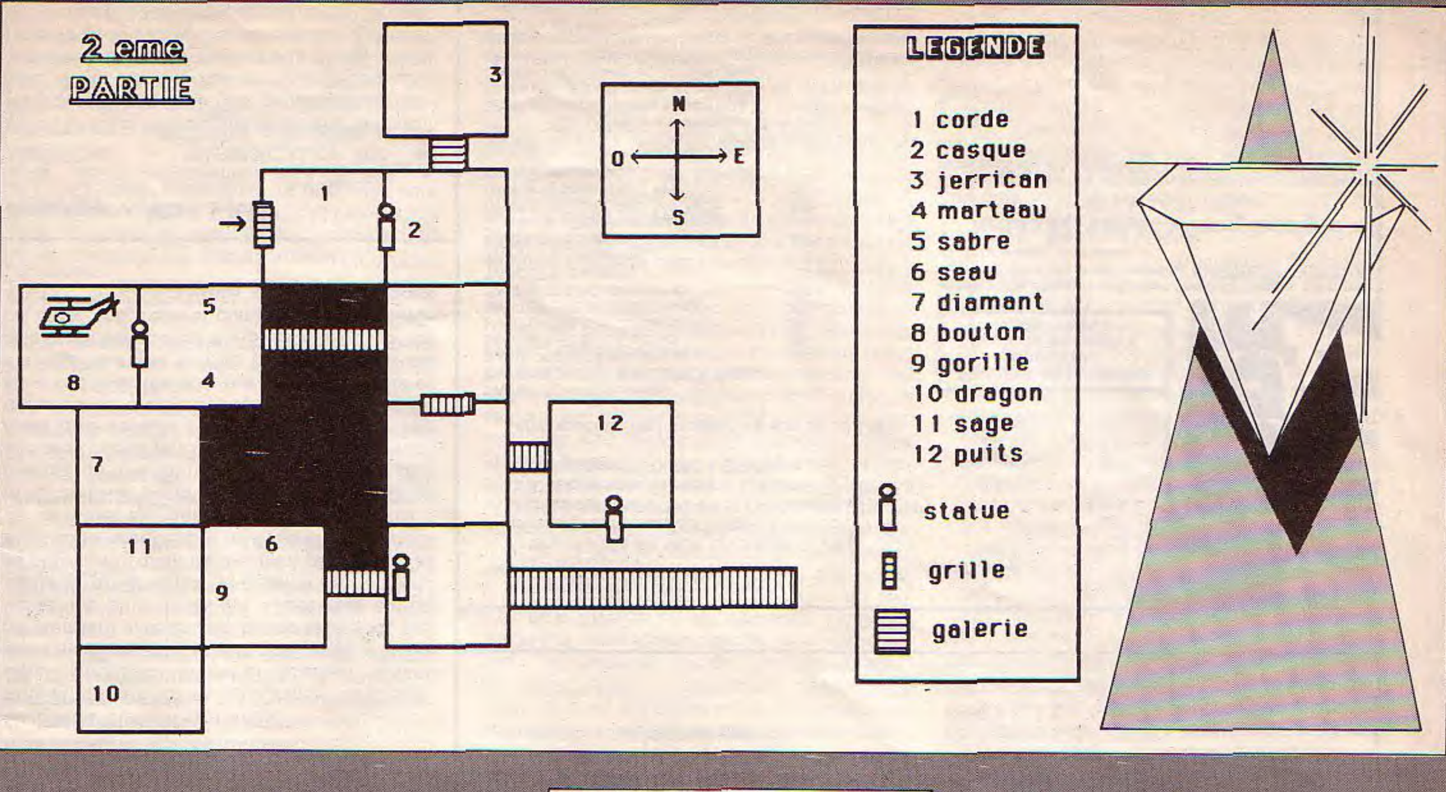
Rue : ....

N. .... Code : ....

Ville : ....

HELP!

Attention, ne retournez pas tout de suite cette page ! Elle contient de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventures favoris... Indispensables si vous êtes définitivement bloqué, découragé, épuisé ! Au menu de ce mois-ci : la fin du Mystère de Kikékankoi ; la solution intégrale d'Orphée, que nous n'avons pu vous donner dans le précédent numéro ; le plan intégral du Diamant de l'Ile Maudite, avec une foule de conseils ; et l'utilisation des objets de Pyjamarama. Soyez généreux : si vous aussi, vous avez des trucs sur un jeu, envoyez-les nous ! Nous les publierons, tout le monde pourra en profiter. Certains pourront enfin dormir !



Pyjamarama

Les objets et leur utilisation

Quel bric-à-brac dans cette maison ! Une multitude d'objets à prendre ou à laisser qui ont embrouillé de nombreux joueurs... Ce guide devrait vous permettre de vous tirer d'affaire !

La livre (the pound coin) : à échanger contre le penny.
Le penny (the penny) : permet l'accès à la deuxième salle de bain, où se trouve le marteau.
La carte de bibliothèque (the library ticket) : à échanger contre le livre qui se trouve sur le lit.
Le livre (the library book) : à transporter à la bibliothèque ; à échanger contre les ciseaux.
Le permis de conduire (the driving licence) : sert à prendre les clés d'ignition qui se trouvent sur le toit.
Les clés (the ignition key) : à échanger contre le casque.
Le casque (the crash helmet) : seule défense contre les livres de la table.
Contrôle à distance (the conveyor control) : sert à désactiver l'étage mobile qui se trouve à côté des escaliers.
La clé du réveil-matin (the clock key) : sert en dernier, pour remonter le réveil et réveiller Wally.
La clé de la boîte (the box key) : sert à ouvrir la caisse qui se trouve à la cuisine, et à prendre l'aimant qui se trouve à l'intérieur.
Les ciseaux (the sharp scissors) : pour couper la corde du ballon et accéder à la partie supérieure de la chambre.
L'aimant (the magnet) : s'utilise pour désactiver le champ magnétique de la lune , qui empêche de prendre la clé du réveil-matin.
Le seau (the water buket) : il faut d'abord le remplir dans la salle de bain. Sert pour calmer les plantes carnivores.
L'extincteur (the fire extinghisher) : obligatoire pour sortir vivant du feu du toit, quand il faut aller chercher la clé de la salle de bain.
Le marteau (the hammer) : sert à casser la vitre de l'ascenseur, où se trouve l'extincteur.
La bouteille de combustible (the fuel can) : une fois remplie, sert à faire fonctionner la fusée.
La batterie (the power pack) : indispensable pour charger le pistolet laser.
La clé triangulaire (the triangle key) : pour accéder à la chambre du premier étage, où se trouve la batterie.
Le pistolet laser (the laser run) : sert à tenir à distance les martiens, pour accéder à l'abri lunaire où se trouve la clé du réveil-matin.
La clé de la salle de billard (the square key) : permet d'accéder à l'intérieur, où se trouve le pistolet laser.

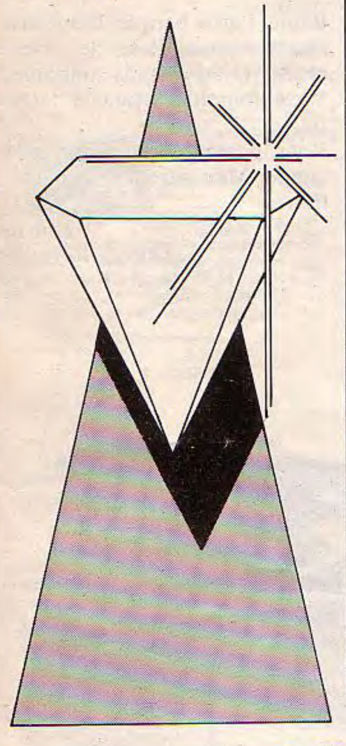
Objets inutiles

La clé ronde : (the round key).
La radio : (the radio).
La balle de plage : (the beach ball).
Le pot de fleurs : (the plant pot).
La serviette de toilette : (the towel).
Le joystick : (the joystick).
Le bol : (the cooking bowl).
La croix : (the cross).
Le cristal lunaire : (the moon crystal).
La boule de cristal : (the crystal orb).
L'épée : (the sword).

Diego Prado

Le Diamant de l'Île Maudite : dans la poche

Vous avez tout : un plan des deux parties du jeu, plus des conseils précieux pour ne pas mourir bêtement. En suivant strictement le plan et nos recommandations, vous arriverez, enfin, au bout de cette aventure. Mais faites attention quand même : il y a des pièges...



Première partie

Avant toute chose, munissez-vous des bottes, qui vous empêcheront de vous faire piquer par les scorpions.

La mitraillette est un objet séduisant et l'on se sent invincible lorsqu'on a ce petit joujou en main. Le seul problème est que cette mitraillette est piégée : elle s'enraye dès que l'on veut l'utiliser ! Conclusion : ne jamais utiliser la mitraillette !

N'oubliez pas d'ouvrir le hangar avant de descendre dans les souterrains. C'est l'angle de construction qu'il faut déblayer.

N'oubliez pas de ramasser ce qui tombe de la trousse de secours, lorsque vous la prenez. A ce propos, la bande et le sérum sont inutiles.

Pour allumer la torche, il faut vous poster devant le cratère du volcan et taper "ALLUME TORCHE".

Pour tuer la plante carnivore, il n'y a qu'un seul moyen : il faut la couper, avec le couteau. Il vous servira également à tuer le cobra.

Enfin, ultime conseil, ne cherchez pas tout de suite à foncer dans la tour pour descendre dans les souterrains : d'abord, vous ne pourriez pas descendre ; ensuite, de toute façon, un scorpion vous piquerait... Ramassez d'abord tout ce qui peut vous nourrir (gourde, noix de coco et trousse de secours). Surtout, attendez de n'avoir plus qu'un seul point de vie poour avaler quoi que ce soit. A propos de la trousse de secours, utilisez la fonction bilan pour ne pas avaler n'importe quoi n'importe quand. Exemple : boire si vous avez de la fièvre, prendre un cachet d'aspirine si vous êtes fatigué...

Seconde partie

N'essayez pas de foncer directement vers le diamant. Cela serait inutile d'abord parce que vous mourriez en route, ensuite parce que de toute façon vous n'y parviendrez pas à cause des grilles et des portes fermées.

Allez d'abord chercher la corde, le jerricane, le casque, le marteau, le sabre, le seau et précipitez-vous vers le puits. Donc, première chose, pensez à ramasser les objets et surtout à boire. Attention : la galerie qui mène au puits risque de vous être fatale si vous avez oublié de mettre votre casque. En effet, il y a dans cette galerie des chutes de stalactites !...

Attention : la statue en face du puits est piégée et, lorsque vous lui appuyez sur l'œil elle vous explose à la figure !

Vous avez dû également être confronté au problème du fantôme qui vous vole tous vos objets. Pour éviter de vous faire dépouiller, voici un petit truc : déposez tous vos objets devant l'entrée de la galerie qui mène au puits (de cette façon vous les retrouverez quand vous repasserez) mais gardez le marteau. Lorsque vous irez chercher le seau, le fantôme vous volera le marteau, qui ne sert plus à rien et vous serez débarrassé de lui définitivement...

Pour tuer le gorille, lancez-lui le sabre. Vous allez pouvoir constater que le gorille s'enfuit alors avec. Allez immédiatement le récupérer car vous en aurez besoin pour décapiter le dragon. Ne vous en faites pas, il n'est pas loin. Vous pourrez le trouver au bout de la galerie à gauche.

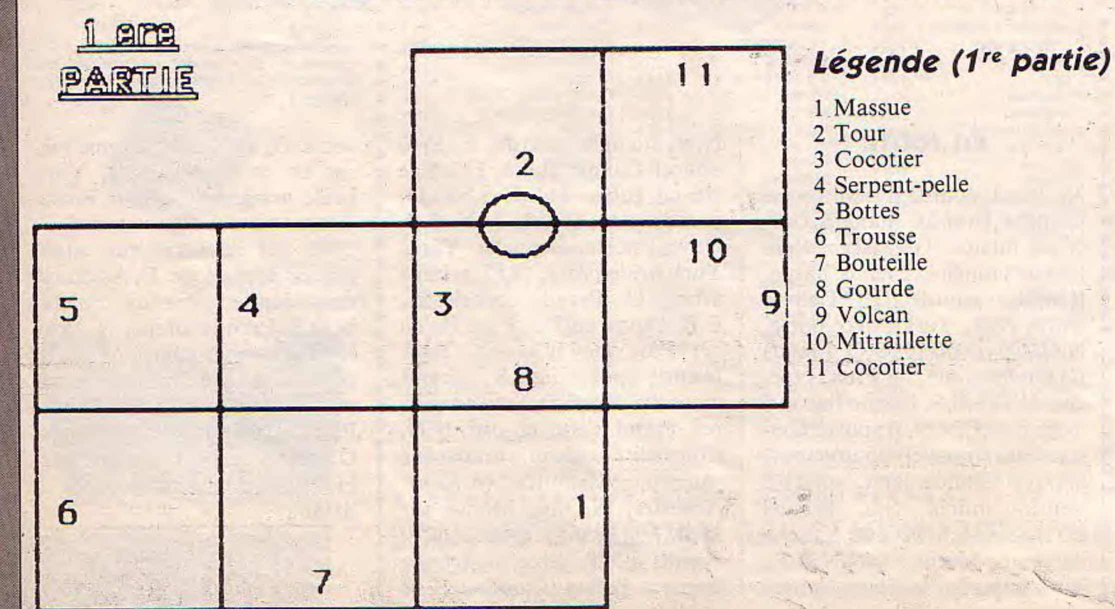
Lorsque vous irez chercher le sabre et le marteau, déposez tout de suite le jerricane qui risque de vous encombrer.

Ne montez pas dans l'hélicoptère avant d'avoir fait le plein. N'oubliez pas d'ouvrir le hangar avant de décoller (appuyez sur le bouton).

Enfin, si vous avez suivi ces quelques conseils, et si vous n'êtes pas mort en route, vous devriez pouvoir contempler une superbe vue aérienne de l'île en la survolant en hélicoptère.

Philippe Dosdas, Cachan

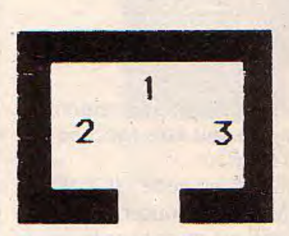
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE



Légende (1re partie)

1 Massue
2 Tour
3 Cocotier
4 Serpent-pelle
5 Bottes
6 Trousse
7 Bouteille
8 Gourde
9 Volcan
10 Mitraillette
11 Cocotier

LA TOUR



1: Table/couteau
2: Placard
3: Torche, trappe

Kikékankoï : fin du mystère

E,E,E, Prends seau, O,O,O, Descends, O, Prends sable, E, Prends barque, Prends bouteille, Rame, Laisse barque, O, Jette sable, Pose seau, E, Descends, N,E,E, Prends delta plane, O,O,S, Monte, O,O,N,N, Entre traiteur, Vends delta-plane, Sors, S,O, Entre médecin, Prends masque, Mets masque, Casse bouteille, Pose masque, Prends débris, Prends aspirine, Avale aspirine, Sors, N, Prends maillet, S, Entre chausseur, Achète espadrilles, Sors, N, Prends maillet, S, Entre chausseur, Achète espadrilles, Sors, E,S, Entre tailleur, Achète robe, Sors, N,E,E, Prends broche, N, Laisse chaussures, Entre temple, N, Délivre fille, Donne robe, Donne espadrille, S,O, Prends bombe, E,E,E,S, Creuse pierre.

Ordres pour voir les salles sombres : E,E,E,E,N, Prends lampe, S,O,O,O,O,O,Prends batterie, E, Descends, E,E,E, Prends fiole, Bois fiole, Pose fiole, O,O,O, Prends barque, Décole adhésif, prends clé, Rame, Laisse barque, Descends, Ouvre trappe, Pose clef, Descends, O,O, Prends ampoule, Visse ampoule, Branche batterie.

Vous pouvez donc allumer la lampe. Mais gare à l'électrocution...

Eric et Thierry Reygnier



Orphée : suivez le guide !

Préliminaires

L'épée, que l'on doit remettre à Satan, ne doit être touchée que par Yurk.

Le mot de code (CUIQUE SUUM), à prononcer devant les gardiens, est inscrit sur la grotte à côté du toboggan.

Chez les Morts-vivants, le papier qui se trouve avec l'épée dans le coffre doit être posé sous la loupe dans le désert. On peut lire alors un anagramme, qui donne : "sous les pierres après la passerelle".

Montez le volume du son au maximum !

En route

N, Prends gourde,Prends grosse branche,Prends liane,S,Descends falaise, Tue sirène, Pose grosse branche, Prends harpe, Remplir gourde, E, Delivre Yurk, N,N, Yurk ouvre porte, N,O, Ouvre porte, O,O, Prends flacon magique, N, Prends torche, N,O,S,S,S, Donne flacon à Yop, E,N,E,N,N, Appuyer bouton bas, appuyer bouton bas, appuyer bouton haut, appuyer bouton milieu, S,S, Prends demi-étoile, S,O,O,O, Donne harpe à Miniu, E,N,N,N,E, Yurk bois pétrole, Saute Nappe, N,N, Remplir gourde, E, Prononcer Cuique Suum, Echange clé en rubis, O,S,O,S,S,O,O, prends clé en ord, N,N,N,E, Ouvre porte, Appelle Yurk, Yurk brûle porte, N,O, grimpe arbre, O, Prends cordelettes, E,E, Ouvre coffre, Pose clé en or, Pose clé en rubis, Yurk prend épée, E,E,S, prend machette, S,S,S,O, Soulève pierres, Prend pièces en ord, N,N, Construire radeau, Embarque radeau, Attendre (6 fois), Accoster, N,O,N, Monte sur Yurk, Yurk saute crevasse, N,E, Prends œil de verre, O, Donne bague à Bellus, Prends œil de verre, O, O,N,E,N, Donne pièces en or à Billy,N,O, Yurk brûle araignée, O,O,N, Entre, Tourne anneau, Tire anneau, O, Pose œil de verre sur autel, Prends demi-étoile, E, Assemble demi-étoile, Prends corde, N,O,S, Prends torche, N, Pose torche, remplir gourde, Attache corde à barrage, Passe corde sur poulie, Tire corde avec Yurk, Pousse Yurk dans eau, Plonge, O,S,S,S,E,E,N, Grimpe arbre, H, Entre,O, Donne épée à Satan.

Lionel Briffaz et Boris Tchechovitch

ORDIVIDUEL

20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL



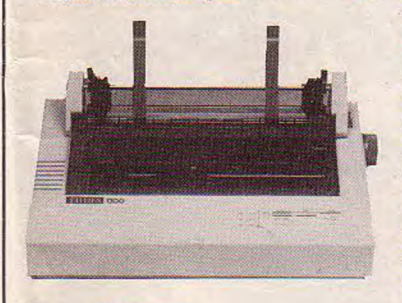
- ☐ **PCW 8256** .... **5.925 F**
- ☐ PCW 8512 : 512 K - 2e lect. disq. intégré (700 K formatés) .... 7690 F
- ☐ 2e lect. dis. pour 8256 .... 1990 F
- ☐ inter. RS 232 + contronic pour 8256 ...... 690 F



- ☐ CPC 6128 moniteur monochrome ... N.C.
- ☐ CPC 6128 moniteur couleur .... N.C.
- ☐ CPC 464 moniteur monochrome ..... **2690 F**
- ☐ CPC 464 moniteur couleur .... **3990 F**



- ☐ 1er lecteur de disquettes .... **1990 F**
- ☐ 2ème lecteur de disquettes .... **1590 F**
- ☐ cordon 2ème lecteur disquette .... 150 F



Imprimante CITIZEN 1200
120 CPS - matrice 9 x 9 - traction ou friction - jusqu'à 3 ex. compatible EBSON - garantie 2 ans - interface centronic intégrée.
Particulièrement bien adaptée à l'Amstrad cette imprimante vous donnera toutes satisfactions ! Compatible avec la plupart des logiciels de copie d'écran du commerce elle accepte également les caractères graphiques.
☐ imprimante CITIZEN 120 D .... 3290 F

Extension 64 K :
- ☐ pour 464-664 .... **599 F**

extension 256 K.ROM
- ☐ pour 464-664 .... **1.199 F**
- ☐ pour 6128 .... **1.199 F**

extension 256 K. silicon-disk
- ☐ pour 464-664 .... **1.199 F**
- ☐ pour 6128 .... **1.199 F**

stylo optique
- ☐ pour 464-664 en cassette .... **249 F**
- ☐ pour 464-664-6128- en ROM .... **349 F**

- ☐ magnétophone .... 390 F
- ☐ câble magnéto .... 50 F

Rallonge alimentation + vidéo
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. **464** **130 F**
- ☐ **664** **180 F**
- ☐ housse pour moniteur + clavier .... **175 F** (préciser couleur ou monoc.)

- ☐ **boitier rangement disquettes** .... 160 F

LOGICIELS CASSETTE

- ☐ **they sold a million (1)** **120 F**
- ☐ **they sold a million (2)** **120 F**
- ☐ budget (éd. smart) ..... 150 F
- ☐ banque (éd. smart) ..... 150 F
- ☐ adresses (éd. smart) .... 150 F
- ☐ mailing (éd. smart) ..... 150 F
- ☐ fichier (éd. smart) ...... 150 F
- ☐ agenda (éd. smart) ...... 180 F
- ☐ master of lamps .... 120 F
- ☐ **winder sports** .... **120 F**
- ☐ back to the futur .... 120 F
- ☐ rally II .... 180 F
- ☐ 3 D fight .... 160 F
- ☐ 5e axe .... 190 F
- ☐ empire .... 180 F
- ☐ diamant île maudite .... 190 F
- ☐ tony truand .... 150 F
- ☐ pouvoir .... 180 F
- ☐ graftrie .... 150 F
- ☐ lorigraph .... 210 F
- ☐ budget familial .... 150 F
- ☐ **automec** .... **150 F**
- ☐ numérus .... 150 F
- ☐ foot .... 180 F
- ☐ **tennis 3 d** .... **150 F**
- ☐ carte d'europe .... 175 F
- ☐ équations-inéguations .. 175 F
- ☐ cap sur dakar .... 180 F
- ☐ ballade pays big ben ... 249 F
- ☐ pacific .... 120 F
- ☐ le bagne de népharia ... 140 F
- ☐ le millionnaire .... 140 F
- ☐ le survivant .... 120 F
- ☐ m.a. base .... 165 F
- ☐ dams (ass. désass. fr.) .. 295 F
- ☐ space shuttle .... 290 F
- ☐ H-basic .... 390 F
- ☐ **toram + diane + 3 d sub** .... **265 F**
- ☐ amscalc .... 245 F

- ☐ **gems stradus + star avenges** .... **120 F**
- ☐ stress .... 120 F
- ☐ amsword (français) .... 245 F
- ☐ easy file (français) ..... 175 F
- ☐ easy calc (français) .... 175 F
- ☐ easy bank (français) .... 175 F
- ☐ coloric .... 99 F
- ☐ turbo esprit .... 100 F
- ☐ dun darach .... 130 F
- ☐ space moving .... 295 F
- ☐ mandragore .... 250 F
- ☐ l'affaire vera cruz ...... 160 F
- ☐ astrologia .... 160 F
- ☐ mystère kikekankoi .... 160 F
- ☐ supersonic .... 100 F
- ☐ backgammon .... 100 F
- ☐ mercenaire .... 95 F
- ☐ superbis .... 100 F
- ☐ matrix .... 100 F
- ☐ world cup (football) .... 110 F
- ☐ amx calc .... 330 F
- ☐ contamination .... 140 F
- ☐ **3 D grand prix** .... **110 F**
- ☐ 3 d boxing .... 120 F
- ☐ 3 d voice chess (français) .... 160 F
- ☐ airwolf .... 105 F
- ☐ amélie minuit .... 140 F
- ☐ syclone 2 .... 130 F
- ☐ scriptor .... 165 F
- ☐ zedis II .... 130 F
- ☐ printer pac 1 .... 125 F
- ☐ système x .... 170 F
- ☐ amstradeus .... 410 F
- ☐ biorythme .... 120 F
- ☐ **cauldron** .... **100 F**
- ☐ **laser compiler** .... **235 F**
- ☐ crafton .... 140 F
- ☐ initial. basic .... 245 F

- ☐ danght (jeu de dames) .... **100 F**
- ☐ éducatif (cobra) vol. 1 à 10 - le vol. .... 110 F
- ☐ fighting warrior .... 100 F
- ☐ graphologie .... 150 F
- ☐ gutter .... 120 F
- ☐ hard hat mack .... 125 F
- ☐ malédiction du thaar ... 195 F
- ☐ le survivant .... 120 F
- ☐ **loto** .... **120 F**
- ☐ macadam bumper ...... 160 F
- ☐ meurtre à gde vitesse .. 180 F
- ☐ meurtre sur l'atlant. .... 180 F
- ☐ scrable .... 245 F
- ☐ 1000 bornes .... 145 F
- ☐ le millionnaire .... 140 F
- ☐ mission delta .... 120 F
- ☐ monoplic .... 130 F
- ☐ **ping pong** .... **100 F**
- ☐ rambo .... 100 F
- ☐ **rocky horror show** .... **110 F**
- ☐ salut l'artiste (d.a.o.) ... 120 F
- ☐ skyfox .... 120 F
- ☐ spitfvie .... 110 F
- ☐ **strangeloop** .... **105 F**
- ☐ the hobbit .... 150 F
- ☐ théâtre europe .... 140 F
- ☐ tyrann .... 185 F
- ☐ la ville infernale ...... 120 F
- ☐ **way of the tiger** ...... **150 F**
- ☐ who dare wins 2 .... 100 F
- ☐ **winter sports** .... **110 F**
- ☐ **yie are kung fu** ...... **100 F**
- ☐ zorro .... 100 F
- ☐ bataille d'angleterre .... 140 F
- ☐ chirologie .... 140 F
- ☐ cobra pinball .... 140 F
- ☐ **force 4** .... **120 F**
- ☐ amstral .... 120 F

LOGICIELS DISQUETTES

- ☐ **zombi** .... **180 F**
- ☐ empire .... 298 F
- ☐ orphée .... 340 F
- ☐ diamant île maudite .... 240 F
- ☐ tony truand .... 198 F
- ☐ pouvoir .... 198 F
- ☐ lorigraph .... 298 F
- ☐ foot .... 198 F
- ☐ rally II .... 198 F
- ☐ 3 D fight .... 198 F
- ☐ infernal runner .... 198 F
- ☐ 5e axe .... 198 F
- ☐ **budget (éd. smart)** .... **190 F**
- ☐ **banque (éd. smart)** .... **190 F**
- ☐ **carnet (éd. smart)** .... **190 F**
- ☐ **mailing (éd. smart)** .... **190 F**
- ☐ **fichier (éd. smart)** .... **190 F**
- ☐ **tableur (éd. smart)** .... **290 F**
- ☐ pacific .... 180 F
- ☐ contamination .... 220 F
- ☐ balade pays big ben .... 249 F
- ☐ malédiction de taas .... 249 F
- ☐ cap sur dakar .... 249 F
- ☐ thesaurus .... 199 F
- ☐ **orthogus** .... **795 F**
- ☐ **they sold a million (n° 1)** **180 F**
- ☐ sm-stat. (éd. smart) .... 290 F
- ☐ sm-base (éd. smart) .... 360 F
- ☐ sm-pro 3 (éd. smart) .... 720 F
- ☐ agenda (éd. smart) ..... 230 F
- ☐ **3 d grand prix** .... **150 F**
- ☐ 3 d megacode .... 260 F
- ☐ 3 d voice chess .... 160 F
- ☐ amélie minuit .... 220 F

- ☐ amstradeus .... 490 F
- ☐ **autoform assembleur** .. **295 F**
- ☐ bataille d'angleterre .... 220 F
- ☐ bataille pour midway ... 220 F
- ☐ cauldron .... 145 F
- ☐ crafton et xunk .... 220 F
- ☐ datamat .... 450 F
- ☐ textomat .... 450 F
- ☐ calcumat .... 450 F
- Y dossier "G" .... 220 F
- ☐ eden blues .... 220 F
- ☐ graphologie .... 195 F
- ☐ **highway encounter n° 2** 150 F
- ☐ la corbeille (portef. bourse) 490 F
- ☐ macadam bumper ...... 240 F
- ☐ manager .... 240 F
- ☐ **meurtre gde vitesse** .. **235 F**
- ☐ meurtre sur l'atlant. .... 210 F
- ☐ **microscrabble** .... **250 F**
- ☐ mission delta .... 198 F
- ☐ cobra pinball .... 265 F
- ☐ poseidon .... 269 F
- ☐ raid sur ténéré .... 245 F
- ☐ la ville infernale .... 220 F
- ☐ who dares wins 2 ...... 145 F
- ☐ **wordstar (664-6128)** .. **890 F**
- ☐ **wordstar (8256)** ...... **890 F**
- ☐ yie ar kung fu .... 145 F
- ☐ tomcat .... 165 F
- ☐ **transmat** .... **185 F**
- ☐ syclone 2 .... 165 F
- ☐ scriptor .... 165 F
- ☐ zedis II .... 165 F
- ☐ printer pac .... 160 F

- ☐ système x .... 195 F
- ☐ **oddjob** .... **199 F**
- ☐ v-dos .... 380 F
- ☐ amstradivarius .... 185 F
- ☐ **multiplan** .... **498 F**
- ☐ dams (français) .... 395 F
- ☐ cobra pinball .... 220 F
- ☐ **turbo pascal** .... **750 F**
- ☐ **turbo tutor** .... **475 F**
- ☐ autoform. assemb. ..... 295 F
- ☐ **starrivatcher** .... **285 F**
- ☐ fighter pilot .... 140 F
- ☐ spitfire .... 150 F
- ☐ strike force harrier ..... 145 F
- ☐ who dares wins 2 .... 145 F
- ☐ **b base II** .... **790 F**
- ☐ raid .... 145 F
- ☐ mandragore .... 250 F
- ☐ sorcery "+" .... 150 F
- ☐ spy vs spy .... 165 F
- ☐ masterfile .... 345 F
- ☐ amstradivarius .... 185 F
- ☐ théâtre europe .... 220 F
- ☐ laser compiler .... 270 F
- ☐ biorythmes .... 180 F
- ☐ cub* bert .... 160 F
- ☐ hypersports .... 150 F
- ☐ 3 d clock chess (prom 8256) .... 220 F
- ☐ space moving .... 395 F
- ☐ super paint .... 395 F
- ☐ l'affaire vera cruz ...... 190 F
- ☐ bad max .... 190 F
- ☐ la comète de halley .... 250 F

LIVRES ET REVUES

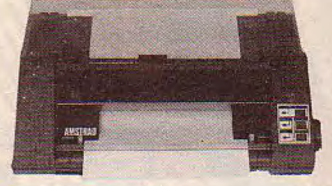
- ☐ le langage machine du CPC .... 129 F
- ☐ autoformation à l'assembleur (français) : 1 cassette + 1 livre .... 195 F
- ☐ graphisme et sons du CPC .... 95 F
- ☐ les jeux d'aventure comment les programmer .... 129 F
- ☐ peeks et pokes du CPC .. 99 F
- ☐ DDI 1 firm ware .... 245 F
- ☐ concise basic spécifi. .... 195 F
- ☐ super-jeux amstrad ..... 120 F
- ☐ amstrad ouvre-toi ...... 99 F
- ☐ programmes basic CPC 464 .... 129 F

- ☐ basic au bout des doigts 149 F
- ☐ trucs et astuces pour CPC 464 .... 149 F
- ☐ le tour de l'amstrad .... 80 F
- ☐ 102 prog. pour amstrad 120 F
- ☐ la bible du programmateur du CPC .... 249 F
- ☐ méthode pratique (p.s.i.) 100 F
- ☐ amstrad en famille ...... 120 F
- ☐ montages, extensions et périphériques .... 199 F
- ☐ le livre du CP/M amstrad 149 F
- ☐ les routines sur 464, 664, 6128 .... 149 F
- ☐ amstrad assembleur ..... 98 F

- ☐ bien débuter avec pcw .. 129 F
- ☐ musique sur amstrad ...
- ☐ guide du graphisme .... 98 F
- ☐ amstrad astrocalc .... 148 F
- ☐ turbo pascal sur amstrad 135 F
- ☐ l'amstrad avec plaisir .... 59 F
- ☐ amstrad ouvre-toi ...... 99 F
- ☐ le livre du lect. disq. ... 149 F
- ☐ la bible des 664/6128 . 199 F
- ☐ trucs et astuces - t. II .. 129 F
- ☐ le livre de la c.a.o. ...... 149 F
- ☐ bien débuter sur 6128 .. 99 F
- ☐ prog. et applic. éduc. sur cpc .... 179 F
- ☐ système de transmission sur cpc .... 199 F

REVUES ☐ amstrad user - le numéro 12 F

Possibilités de crédit partiel ou total



- ☐ imprimante DMP 2000 .... 2290 F
- ☐ interface RS 232 (Amstrad) .... 590 F
- ☐ stylo optique .... 290 F
- ☐ souris .... 690 F



TIRVITT 2
Esthétique, robuste, pratique le TIRVITT 2 vous séduira ! Contacts par micro-switches, un contacteur sous le socle permet le choix 4 ou 8 directions.
☐ TIRVITT 2 .... 150 F

SYNTHÉVOC 1





"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
☐ synthétiseur vocal .... 499 F



Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom",...)
☐ GRAPHISCOPE II .... 1490 F

Cassettes vierges C20
- ☐ les 5 .... **45 F**
- ☐ les 10 .... **80 F**
- ☐ disquette vierge 3 pouces .... 35 F
- ☐ disquette vierge pour 8256 .... 79 F

DIVERS
- ☐ ruban imprimante DMP1 (par 2) .... 198 F
- ☐ adaptateur péritel pour 464 .... 390 F
- ☐ adaptateur péritel pour 664-6128 .... 490 F
- — modem DIGITELEC :

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"
- ☐ câble imprimante .... **150 F**
- ☐ ruban imprimante PCW .... 99 F
- ☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F

Produits JAGOT et LEON

☐ E 210 .... 1500 F	☐ E 200 .... 420 F
☐ E 213 .... 3800 F	☐ E 201 .... 1000 F
☐ E 211 .... 3700 F	☐ E 202 .... 1000 F
☐ E 214 .... 2000 F	☐ E 203 .... 1100 F
☐ E 212 .... 3700 F	☐ E 204 .... 390 F
☐ E 215 .... 2700 F	☐ E 101 .... 590 F
☐ E 102 .... 590 F	☐ E 103 .... 590 F

Tous nos prix sont indicatifs

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM ________ ORDINATEUR : ☐ **6128 coul.** ☐ **6128 mono.** ☐ **464 coul.** ☐ **464 mono.** ☐ **8256** ☐ **8512**

ADRESSE ________ TÉL. ________ CODE POSTAL ________ VILLE ________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

réseau **ORDI 94**

Collard Fabrice, Vaires/Marne
Delatte Philippe, Juvisy
Zydownik Christian, Ozoir La Ferrière
Pandelaere Valérie, Aubervilliers
Schmitt Emmanuel, Eguisheim
Jubin Bruno, Montpellier
Poulain Frank, Elbeuf
Valcke David, Paris
Leclercq Jean-Claude, Champigny
Dubois Rémi, St Sébastien/Loire
Leclercq Emmanuel, Beauchamps
Lacroix David, Royan
Pompeo Stephane, St Laurent du Var
Perotin Alain, Aulnay
Billet Eric, Angerville
Péruchot Olivier, Trouy
Boutin Sébastien, Baignes
Morel Thierry, Bobigny
Malosse Frédéric, Montélimar

Bodhuin Thierry, Mirepoix
Anziani Jacques, St Prix
Coyère Jean-Luc, Aubervilliers
Briatte Danièle, Peronne

Rauch Gilles, Meudon la Forêt
Leroy Hervé, Rousies
Masse Pierre, Maurepas
Lizouret Pascal, Cahors

Les gagnants du n° 11

CONCOURS

"QUE D'EAU !"

Rebourg Sylvain, Salon de Provence
Lenoir Romaric, Brienne le Château
Schneider Eric, Eguisheim
Dos Santos Vicente, Courbevoie

Jacquemin Sébastien, Roisel
Dominot Gabriel, St Porchaire
Serik Aren, Neuilly/Marne
Gautrot David, Champagne/Seine
Remy François, St Estève

Desvillettes Corinne, Cachan
Naves Gilles, Montauban
Moliard Frédéric, Asnières
le Gac J-Claude, Colombelles
Marcille Gérard, Vélizy
Delaunay Didier, Aubenas
Christophe Hervé, Seichamps
Guise Roger, Hayange
Pralec Frédéric, Douarnenez
Lemonnier Benoît, Dampierre
Clavery Florent, Nantes
Taveau Sébastien, Quetigny
Rolando-Eugio Denis, Gévrieux
Boulesteix Philippe, Oradour/Glane
Coullet Eric, Paris
Ratel J-Damien, Munster
Erhel Pascal, Ouistréhan
Vidal Laurent, Castres
Dard Frédéric, Rezé
Blaud Patrick, Salon de Provence
Delhaye Jerôme, Landrecies
Radenne Xavier, Grand-Fort
Ancenay Fabien, Lyon
Billon Eric, Tournon

Les résultats du concours "Amstrad Magazine"

Lancé lors d'Amstrad Expo

1 - Guy DECHELETTE - Cagnes-sur-Mer (ENERGIC) gagne un ordinateur AMSTRAD CPC 6128 couleur offert par HYPER-CB.
2 - François ALPHONSE - Toulouse (NAUTILUS) gagne un drive DDI-1 offert par VCBII.
3 - Thierry DE LUCA - Wintzenheim (RUNNER) gagne une extension mémoire 64 Ko offerte par JAGOT & LEON.
4 - Adda FARID - Marseille (SKRABBLE) gagne une extension mémoire 64 Ko Phoenix offerte par CORE.
5 - Olivier FAUSSE (MORTS CÉLÈBRES) gagne une collection de dix logiciels offerte par ERE INFORMATIQUE.
Jean-Claude DELOFFRE (MONNAIES ÉTRANGÈRES) : une collection de logiciels Sémaphore (TASPRINT, TASCOPY, TASWORD).
Jean-Paul GARCIA - Limoges (MONDE) : un joystick « le stick » B.Y.
Dominique JULIENNE - Voisins (SOS LUNE) : un logiciel Warrior (K7) et un logiciel cassette Yi KING.
Thiébaut RIEGEL - Metz (SQUASH) : un logiciel La Geste d'Artillac.
Bernard COCCHI - Lille (PIT CHERCHEUR) : une « Bible » Micro-Application.
Hervé DAGHELET - St-Pol-sur-Mer (MEMORY) : deux logiciels sur cassette (Dedalos et Olympe).
Eric DUPONT - Lyon (IL PLEUT BERGÈRE...) : une disquette Warrior Plus.
Philippe MOREL - Nanteuils-les-Meaux (CASE MÉMOIRE) : logiciel 3D Voice Chess.
Michel DEFERT - Saultain (ESPACE) : une cassette Transmat et une cassette « facturation ».
Robert DUHAUBOIS - Orveau (CUBE DIABOLIQUE) : un logiciel « Absurdity » et un tee-shirt Cobrasoft.
Daniel BROSSIER - Fleury-les-Aubrais (SOLITAIRE) : un logiciel cassette « Absurdity ».

Voici donc énoncés les résultats du concours Amstrad Magazine. Il faut dire que la sélection fut dure parmi des envois très nombreux. Nous tenons à féliciter tant les heureux gagnants que l'ensemble des participants n'ayant pas été retenus au terme de longues délibérations. Bravo à tous ! Et persévérez...

Nous rappelons également que vous pouvez (hors concours) continuer à nous envoyer vos meilleures réalisations, en vue d'une publication (rémunérés) dans notre rubrique « Listings ».

Nous tenons enfin à remercier l'ensemble des sponsors nous ayant soutenu dans l'organisation de ce concours :
BY Informatique, Cobra Soft, Core, Ere Informatique, ESAT Software, Free Game Blot, General, Hyper-CB, Infogrames, Innelec, Jagot & Leon, Micro-Application, Ordividuel, Rainbow Productions, Run Informatique, Sémaphore, Vidéo Club Bobigny II (VCB2).

AMSTRAD GOLD HITS



U.S. GOLD FRANCE
Zac de Mousquette 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
Telephone 93 42 71 44

Moi, Raph T..., 25 ans, drogué d'informatique, copieur et déplombeur

Le drapeau noir flotte sur la disquette. Le piratage, loin d'être sporadique ou réservé — comme on a pu le penser — à une élite parcourue d'électrons fous, est sur la sellette. Au niveau de l'informatique en général, une disquette coûte entre 150 et 20 000 francs, parfois plus pour certains logiciels professionnels. On comprend alors que grande soit la tentation de posséder à moindre coût, voire sans bourse délier, ces logiciels. Allèchante également l'idée d'en copier pour les revendre "à prix cassés".

Sur Amstrad, la fourchette de prix est moindre mais une disquette (plus documentation) coûte quand même entre 150 et un peu plus de 1 000 F (comptabilités, fichiers, applications professionnelles). Rien d'étonnant si donc, par sa très large diffusion, par l'âge et le manque d'argent du plus grand nombre des utilisateurs, l'Amstrad devient une machine "à pirates". L'exemple des pays étrangers (on estime qu'aux USA 90 % des disquettes commercialisées sont des contrefaçons) et celui des autres machines (Apple, Commodore, Oric) amènent les éditeurs français et étrangers à se regrouper, des associations anti-piratage à se monter, les chambres à légiférer pour protéger un marché plus que menacé et, semble-t-il, dans certains domaines, bien attaqué. Le but de ce dossier n'est pas de soulever une nouvelle polémique "Pro ou Anti-pirates". Cette enquête n'a jamais eu pour objectif de nous poser en censeurs pour séparer les "Bons" et les "Méchants", mais d'essayer, au travers d'avis différents, (pirates, éditeurs, agences de protection, textes de lois et expériences personnelles) de cerner plus exactement ce phénomène, ses causes, ses effets et ses conséquences. Sans être en aucun cas un plaidoyer "vendu à la cause éditrice", ce dossier — nous l'espérons — vous conduira à une réflexion personnelle...

"Il y a des gens qui pensent qu'on ne peut pas avoir beaucoup de logiciels. On regarde les publicités d'Amstrad Magazine et l'on s'aperçoit qu'acheter un soft coûte en moyenne 200 francs. Moi, j'ai un meilleur plan... C'est de se mettre un peu à l'assembleur et de déplomber ces logiciels. Cela veut dire que je suis un "pirate". Je souhaite garder mon anonymat mais je peux me présenter comme un hobbyiste passionné ayant 400 à 500 logiciels sur Amstrad... et ce n'est pas fini !..."

Raph Tizil — un pseudonyme, bien sûr ! — nous l'avons rencontré au hasard de notre enquête. Il se présente comme "pirate" mais, malgré une liste impressionnante de jeux et une vaste collection de disquettes, n'est pas un pirate, du moins dans le sens véritable du terme.

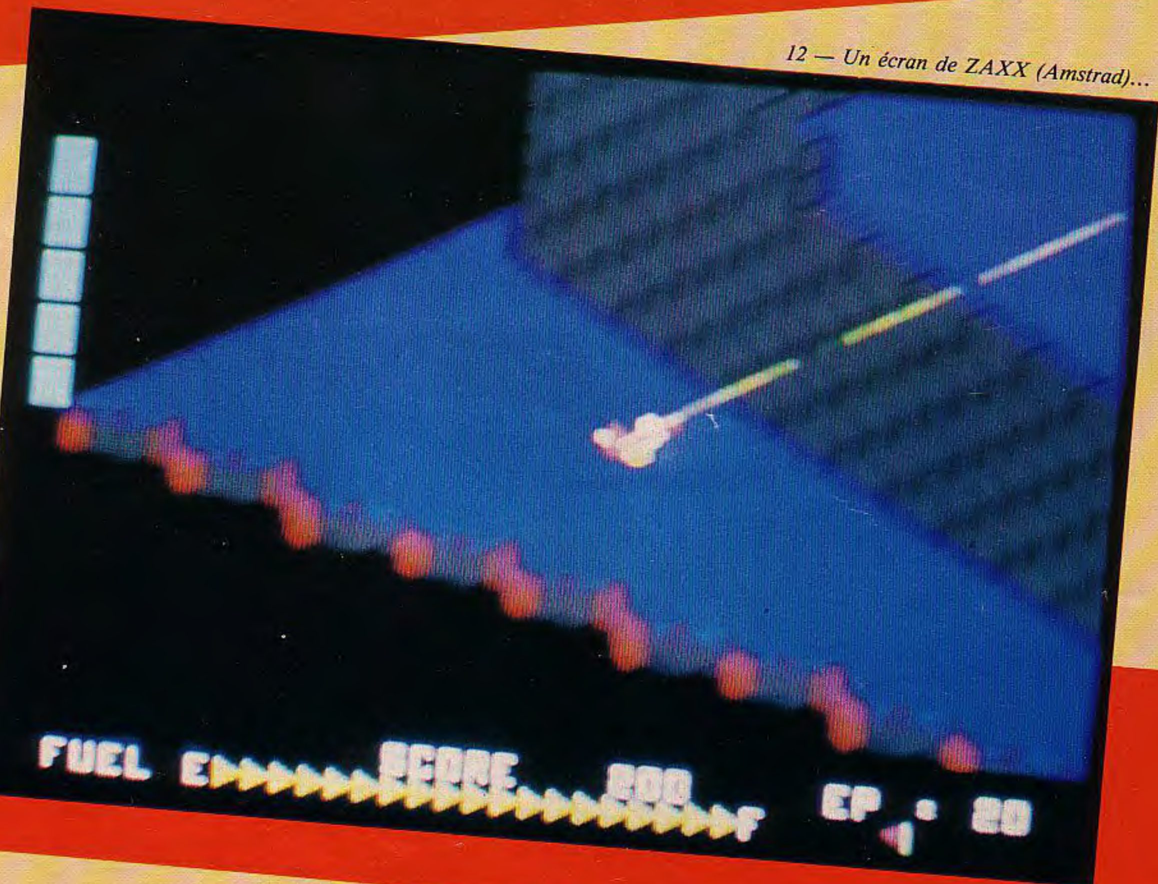
Un peu de terminologie

Car le piratage comprend plusieurs types d'adeptes : les déplombeurs, les copieurs, les pompeurs et les pirates.

Le déplombeur véritable fait partie d'une catégorie privilégiée difficile à rencontrer et, heureusement pour les éditeurs, peu répandue. Le déplombeur est une personne qui va,

13 — ZAXXON, sur Commodore 64.

12 — Un écran de ZAXX (Amstrad)...





La nouvelle chaîne Amstrad Midi CD-1000 va faire du bruit dans le monde de la haute fidélité. Et une sacrée musique dans vos oreilles.
Pour 4490 F Amstrad offre un ensemble esthétique et de faible encombrement réunissant le meilleur de la technologie actuelle :

- un lecteur de compact-disc à laser, le sommet de la qualité musicale, avec toutes les fonctions automatiques nécessaires,
- un double lecteur enregistreur de cassettes compatible bandes ferro, chrome métal etc.,
- une platine tourne disque à cellule magnétique, (33 et 45 tours)
- un tuner PO, GO et FM stéréo,
- un amplificateur stéréo de 2 X 20 watts musicaux avec équaliseur graphique,
- 2 enceintes compactes à haute définition.

Une seule prise à brancher et vous voilà prêt à savourer et à enregistrer** TOUTES les sources musicales actuelles.
Amstrad Midi CD-1000 : la musique, toute la musique, dans toute sa pureté.

- La même chaîne existe en meuble rack avec 2 enceintes de grande taille Amstrad Compact CD-2000 : 4990 F.

Prix public généralement constaté.
***La loi n'autorise la copie que pour l'utilisation personnelle.*

AMSTRAD

LE MORDANT TECHNOLOGIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur les nouvelles chaînes Amstrad Midi CD-1000 et Compact CD-2000.
nom : ____________________
adresse : ____________________
____

Renvoyez ce coupon à
Amstrad France, BP 12
92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs :
46.26.08.83

AMS 12

Mendès-France. M.C

1 — Exemples de catalogues de disquettes pirates bien remplies.

DISQUE A: PROGRAMMES USER 0

USER	PROGRAMME	EXT	ENREGIS.	PLACE	NB EXT	R/W OU R/O	SYS OU DIR
0	MIDWAY1	BIN	56	7K	1	R/W	DIR
0	MIDWAY2	BIN	73	10K	1	R/W	DIR
0	MIDWAY2	BIN	128	16K	1	R/W	DIR
0	MIDWAY3	BIN	22	3K	1	R/W	DIR
0	MIDWAY	LOD	3	1K	1	R/W	DIR
0	BOMBJACK	BAS	9	2K	1	R/W	DIR
0	BOMBJACK	BIN	19	3K	1	R/W	DIR
0	BOMBJACK	BIN	256	32K	2	R/W	DIR
0	BOMBJACK	ECR	56	7K	1	R/W	DIR
0	OBSIDIAN	BAS	2	1K	1	R/W	DIR
0	OB1	BIN	1	1K	1	R/W	DIR
0	OB1	BIN	128	16K	1	R/W	DIR
0	OB2	BIN	44	6K	1	R/W	DIR
0	OB2	BIN	256	32K	2	R/W	DIR
0	OB	BIN	3	1K	1	R/W	DIR
0	THEATRE	BIN	64	8K	1	R/W	DIR
0	THEATRE	BIN	256	32K	2	R/W	DIR

Madame, Monsieur,

L'association du G.D.L.(Groupement du Logiciel) est née.

Le but de cette association, qui regroupe la majorité des intervenants sur le marché, est principalement la promotion du Logiciel et la protection des auteurs, éditeurs et distributeurs, face au piratage.

Lors de la dernière réunion du G.D.L, le 9 OCTOBRE 1985, dont nous vous tiendrons informés des résultats, il a notamment été décidé à la majorité des membres, d'intervenir auprès des journaux et serveurs, afin de leur demander d'effectuer une sélection très sérieuse dans leur rubrique "Petites annonces", pour éviter que celles-ci continuent à être un des principaux vecteurs de réseaux de vols de *logiciels*.

Nous vous demandons donc d'avoir la gentillesse de faire le point au plus tôt sur deux choses :

1°) Expliquer dans les petites annonces que celles-ci ne sont pas présentes dans votre journal pour favoriser des réseaux de piratage, et utiliser une formule quelconque informant et responsabilisant les auteurs de ces dites petites annonces.

2°) Effectuer <u>un tri très sévère</u>, bien que nous le sachions difficile, afin que tout ce qui pourrait avoir trait, de près ou de loin, au vol de logiciels, soit exclus, en particulier les listes de logiciels abondants, prix suspects, etc...,

Nous insistons aussi sur le fait qu'il nous semblerait utile, pour l'ensemble de la profession, de ne pas favoriser (publicités, rédactionnels, etc...) tout logiciel permettant de déprotéger, quelque soit le support.

Restant à votre entière disposition pour toutes informations qui vous seraient nécessaires.

Nous vous prions d'agréer, Madame, Monsieur, l'expression de nos salutations distinguées.

Pour le G.D.L.

<u>Laurent WEILL</u>
Président.

2 — Reproduction de la lettre du G.D.L aux journaux.

par ses connaissances en informatique, déprotéger un logiciel et le rendre copiable par d'autres. Facile ? Détrompez-vous ! Le déplombeur "travaille" en assembleur et effectue souvent des opérations qu'aucun utilitaire de transfert n'est capable de faire. Prenons l'exemple de "La bataille d'Angleterre" (PSS/Ere Informatique). *L'utilitaire* de copie le plus courant est capable de déprotéger le premier fichier mais est incapable de reconstituer les suivants. De plus, si l'on arrive généralement à transférer ce premier fichier sur disquette, son exécution vous ramène toujours à une entrée cassette : vous voilà bien avancé... C'est à ce niveau, par exemple, que le déplombeur va intervenir, changer des octets ici et là, faire quelques pokes judicieux, afin que le programme transféré sur disque aille chercher les autres fichiers sur la disquette.

Par ailleurs il va également transférer les fichiers suivants (souvent difficiles à copier car sans en-tête) sur disquette en leur donnant une forme "plus acceptable". Ainsi, "La Bataille d'Angleterre" peut se retrouver sur disquette sous forme d'un programme Basic et de six fichiers binaires (images d'écran comprises) ! Toutes les protections étant enlevées, il suffit de faire un RUN, pour lancer un programme déplombé et d'utiliser Filecopy ou Disckit (utilitaires de copie de fichiers livré avec la machine sur la disquette CP/M) pour les recopier... (voir Doc 1). Le déplombeur est un "obscur", un début de réseau. Il déplombe par plaisir, par goût du défi !

Le copieur, lui, peut être n'importe qui. C'est le "pirate" moyen, le lycéen peu fortuné ou le cadre dynamique qui a l'impression de s'encanailler... Le copieur profite, au travers d'échanges, des logiciels déplombés qui peuvent circuler. Il a rarement les *connaissances recquises pour ôter les protections*, mais manie avec dextérité tous les logiciels de copie. Le copieur, sur lequel nous reviendrons, a toujours tout à échanger et rien à vendre.

Le pirate, dans le vrai sens du terme, est de loin le plus dangereux : il profite des logiciels échangés (déplombés ou copiés) pour se faire "de l'argent de poche facile" sur le dos des auteurs, des éditeurs... et des néophytes qui vont accepter de lui acheter

3 — Originaux... ou copies ?

PETITES ANNONCES

Envoyez-nous vos P.A. **gratuites** rédigées **très lisiblement** à : Amstrad Magazine, 55, av. Jean Jaurès, 75019 Paris.

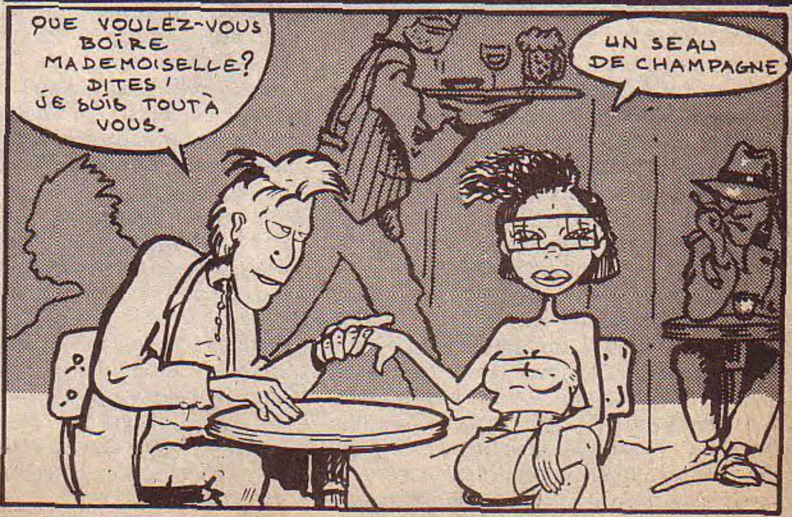
RUBRIQUE :
☐ Achat ☐ Echange
■ Vente ☐ Divers

VENDS DISQUETTES DE JEUX ET LIVRES DE PROGRAMMES, A DES PRIX HONNÊTES. SUR AMSTRAD.
[redacted]

des "Sorcery" à 10, 20 ou 50 francs. Ce pirate est, curieusement, ressenti par l'ensemble des crackeurs (qui déplombent ou échangent gratuitement) et des éditeurs comme étant la véritable "Bête Noire" du piratage.

Le "pompeur" est à part. Il profite du travail des autres et vit comme un parasite. *C'est celui qui va en Angleterre, ramène* quelques logiciels inconnus, des revues, des livres et qui va ensuite essayer de refiler des listings plus "qu'inspirés", légèrement ou pas modifiés, traduits ou dans le texte, à des journaux ou des éditeurs français. "Gagne-petit" du piratage informatique, il se rend généralement compte que le risque est trop important face aux gains espérés et que le piratage (revente de logiciels copiés) est plus rentable ; il ne lui reste qu'à se constituer des





"listes" (avec prix correspondants à chaque logiciel) et à faire pâlir le revendeur moyen...

Cette terminologie, tout ce petit monde y tient. Le déplombeur aime qu'on reconnaisse sa "supériorité" et son désintéressement, le copieur considère qu'il ne vole personne et voit le pirate comme dangereux individu qu'il méprise ouvertement ; le pirate est fier de *"gagner de l'argent au lieu d'en perdre pour acheter des disquettes vierges qui seront remplies de jeux dont les copieurs ne se serviront jamais..."*
Seul, encore une fois, le pompeur fait souvent les frais de la répression (voir nos articles et mises en garde aux auteurs de listings, cf. l'article de notre confrère CPC — N° 11 — qui cite nommément une personne convaincue de pompage) puisqu'il est obligé d'envoyer "ses" listings sous son véritable nom.

Le phénomène piratage

Afin d'avoir une vue d'ensemble, nous avons "fait les petites annonces" ; celles que nous refusons de passer, mais que l'on peut trouver chez certains confrères... Il faut savoir que depuis le dernier trimestre 1985, la majorité des journaux, soupçonnés d'entretenir le piratage dans leurs colonnes "Petites Annonces", ont commencé à surveiller le contenu de cette rubrique (voir lettre du G.D.L — Doc 2 —)
Dès lors le contenu change mais, quoique plus équivoque, n'en demeure pas moins ambigü : comment refuser une P.A. "échange softs originaux contre Synthé Vocal" ou "cherche contacts sur 6128" ? Il nous est impossible de vérifier le bien-fondé de chaque annonce et de taxer chaque "recherche de contacts" d'une arrière pensée de piratage... (voir Doc 3).
Nous avons donc épluché ces petites annonces. Inutile de vous dire que les débuts de conversations sont toujours laborieux... Les pirates n'ont pas trop la conscience tranquille et nombreux sont ceux qui se méfient d'un éventuel piège de la part d'un éditeur ou d'une association anti-pirates. Le téléphone est bien pratique pour se chercher de nouveaux correspondants, mais ne permet pas de vérifier la véritable qualité de son interlocuteur. La preuve... Bien que nous faisant passer pour des Amstradistes débutants en quête de logiciels "pas chers", nous avons eu toutes les peines du monde à faire "avouer" à nos correspondants que les softs originaux, proposés dans les P.A., ne sont souvent, en fait, que des copies (originaux signifiant "vendus dans le commerce" par opposition à "obtenus à partir de listings").
Les "contacts" sont, dans la majorité des cas, une recherche d'échanges "non lucratifs". Les pirates qui se font payer le fruit de leurs combines sont assez difficiles à débusquer et très mal vus. Ainsi Raph Tizil déclare : *"La notion de vente n'existe pas dans nos réseaux. Les vrais "pirates" ne font pas payer ce qu'ils peuvent avoir à donner. On échange. C'est surtout du piratage convivial : je te donne NOMAD, tu me donnes POUVOIR, j'essaie de t'avoir CRAFTON et tu te débrouilles pour obtenir PACIFIC..."*

Le pourquoi

Pourquoi pirater ? A 99 % des réponses (nous nous en doutions), la cause la plus invoquée est le prix des logiciels. Raph Tizil déclare *"Pour moi, le soft est trop cher. J'ai 25 ans, un travail, de l'argent... mais pour autre chose que l'achat de logiciels. Je suis un passionné mais, même si j'avais vraiment les moyens, je refuserais de trop investir dans l'informatique..."*
Pour Thierry, la raison est le prix du logiciel par rapport à une très courte durée de vie du produit. Evidemment, tous sont plus ou moins conscients que le développement et la commercialisation d'un soft coûtent cher *"mais quand on est étudiant, lycéen ou père de famille à fins-de-mois-difficiles, on ne peut se permettre d'acheter une disquette 200 francs, ne serait-ce que tous les mois"*...
Ainsi naît l'idée toute simple qu'il coûte moins cher de copier un logiciel que de l'acheter. C'est le "besoin" qui pousse le futur crackeur à chercher des contacts, qui conduit souvent le néophyte à acheter 10 à 20 francs des logiciels piratés puis, bien introduit et nanti d'une liste solide, à généraliser cette pratique en en faisant profiter son entourage.
Les jeux s'edressent surtout à un public jeune, voire très jeune, dépourvu de moyens et passionné... Il est vrai que le prix des logiciels, s'il peut sembler excessif (bien qu'à la baisse grâce aux efforts des éditeurs), est encore trop cher pour les "petites économies" et les budgets tirés. Combien faut-il de temps à un jeune de 12-15 ans pour économiser 200 francs ? D'après les intéressés, entre 3 et 6 mois... Ce qui met la fréquence d'achat et de remplacement entre deux et quatre logiciels par an alors qu'il sort des dizaines de nouveautés, toutes plus alléchantes les unes que les autres, par mois... Et alors ? *"Il reste la solution de taper des programmes parus dans des revues (dur, quand on s'est habitué à la qualité des softs professionnels !) ou de chercher des copies..."* fait observer Cyril, 14 ans. Certains éditeurs ont compris ce problème et proposent des logiciels "corrects" à des prix oscillant entre 29 et 50 francs.
A ces prix là, déclarent une très grande majorité de copieurs, *"ça ne vaut plus la peine de les pirater"*. Et force est de constater que dans toutes les listes qu'il nous a été donné de regarder, les logiciels de Mastertronics, par exemple, vendus normalement entre 29 et 44 francs, ne figurent pas...
Mais s'il est vrai que le prix est la cause la plus avouée du piratage, il faut considérer d'autres aspects. Le plaisir procuré par le déplombage (ou même la copie) vient en seconde position dans les raisons du pillage logiciel. Faire sauter une protection, copier un logiciel malgré les "plombages" est un sport, un *"défi lancé à tout utilisateur par les éditeurs"*. La protection, c'est le fruit défendu !
A ce sujet, R.T. déclare *"Il n'y a aucune protection efficace... tant que les éditeur ne se rendront pas compte de cela et qu'en plus c'est très amusant et très tentant de les faire sauter, nous continuerons à nous complaire dans notre statut de pirates"*. Et il ajoute : *"C'est vrai que je tire un grand plaisir du crackage, que j'aime bien voir mes disquettes bien gérées à "free" sur chaque face... Mais je crois que le plus grand pied, c'est la concurrence qu'on a avec les éditeurs et les auteurs de protections. Les éditeurs qui tentent l'expérience d'enlever les protections sont moins piratés... Il est plus excitant de récupérer un soft plombé qu'un soft déplombé qui, à la limite, perd alors 50 ou 100 % de son attrait..."*
Une réaction qui n'est pas isolée ! On m'a souvent avoué avoir déplombé des logiciels "pour le sport" et ne s'en être jamais servi !...
La question qui se pose, alors, est de savoir à quoi peuvent bien servir des listes de 400/500 logiciels. En effet, en prenant l'hypothèse de regarder deux jeux par jour, il faut environ un an pour en faire le tour, sans compter l'adjonction régulière de nouveautés !

Les collectionneurs

Pour beaucoup existe le plaisir de "collectionner". Il y a dix ans, on collectionnait les timbres-postes, aujourd'hui on aime à collectionner les logiciels. A ce sujet, Raph Tizil précise : *"Je déplombe tout ce qui me passe par les mains et principalement des softs qui m'ont été demandés par des copains ou qui m'intéressent particulièrement... Dans ce dernier cas, je préfère avoir pas mal de logiciels derrière moi, comme monnaie d'échange avec d'autres qui auront les jeux qui m'intéressent... Dans les réseaux, ça marche principalement à l'échange : comme dans la pub pour la lessive... j'échange 10 "vieux" jeux contre une nouveauté... Ce qui est très fort, c'est que je suis très bien placé puisque je fais partie de plusieurs réseaux, ce qui est nécessaire pour réussir à obtenir autant de titres différents.*
Par hasard, j'ai repéré dans un magasin un type qui en avait pas mal... on a discuté et il s'est avéré que le gars avait énormément de "vieux" logiciels. De mon côté, j'avais réussi à récupérer deux ou trois nouveautés qu'il n'avait pas et que je lui ai données gracieusement... Il est repassé sur mon lieu de travail en me proposant de me faire des disquettes et régulièrement, je lui remets des jeux récents. Maintenant cela me permet en moyenne de récupérer dix à vingt jeux par jour, ou tous les deux jours, quand je le vois... Parfois c'est l'inverse, et dans un autre réseau, ce sont ces "vieux jeux" qui me permettront de récupérer des nouveautés..." Il faut préciser que les "vieux softs" en question sont des logiciels sortis entre il y a six mois et un an !... Dans la liste de Raph Tizil, on retrouve des logiciels dont les maisons d'éditions viennent tout juste de nous envoyer des exemplaires... en avant première !

"Nous, on les a déjà testés ! Ils sont déjà déplombés, ne prennent pas beaucoup de place sur la disquette ce qui permet de mettre pas mal de nouveautés à la suite et sur l'autre face... " Et d'ajouter malicieusement : *"je dois d'ailleurs dire que certaines pages d'Amstrad Mag. ne m'intéressent plus, car elles présentent des "vieux trucs"... Ce que j'aime voir surtout, c'est les pages 'à paraître'..."*

Mais comment peut-on trouver, dans les réseaux pirates, des logiciels non encore commercialisés en France ou en fin de développement ? En fait, ce piratage a trois causes essentielles : les "fuites", le temps mis par un produit étranger pour traverser la Manche et se trouver chez les revendeurs, et les causes accidentelles. Les "fuites" pour un logiciel "en cours ou en fin de développement" ne peuvent avoir d'autre origine que l'auteur lui-même (qui distribue quelques échantillons d'un produit quasiment terminé à des copains lesquels en font profiter d'autres etc.), et les personnes amenées à travailler sur le logiciel, chez l'éditeur. Ainsi, nous pouvons vous annoncer, par exemple, la sortie chez CHIP d'un prochain logiciel dont le titre sera, — normalement — MLM 3D, jeu 100 % arcade style Zaxx (scrolling diagonal) dans lequel vous piloterez un "tank lunaire" chargé de détruire divers obstacles !

La cause accidentelle relève souvent de l'anecdote : ainsi, Laurant Weill — PDG de chez Loriciels — nous a confié qu'avant la duplication d'un logiciel existent des "sous-versions", c'est-à-dire des exemplaires pratiquement finis auxquels il ne manque souvent que la page de présentation et quelques finitions etc. Etonnés de la duplication pirate d'un logiciel avant sa sortie, on a pu s'apercevoir que les fuites provenaient de petits malins qui, le soir tombé, faisaient les poubelles des éditeurs et récupéraient les "sous-versions". Inutile de vous préciser que tous les éditeurs sont désormais équipés de "broyeurs"...

La dernière cause, le problème de distribution ou la sortie largement différée d'un logiciel en France par rapport à la Grande-Bretagne est, selon L. Weill, un argument valable pour expliquer la forte circulation de copies pirates avant la sortie officielle. Il faut savoir que, d'après la majorité des accords passés avec l'étranger, les éditeurs français traduisent non seulement la notice mais aussi, souvent, le programme lui-même. Ainsi, la traduction complète d'un logiciel comme Théatre Europe (PSS/Ere) peut expliquer une sortie différée par rapport à l'Angleterre. Les copies qui circulent peuvent alors provenir d'un particulier qui a été chercher le titre en Grande-Bretagne, qui l'a déplombé et largement fait circuler du fait de sa "rareté" ; le jeu anglais, déplombé par un réseau anglais, peut aussi avoir été envoyé à un pirate français qui se charge de le diffuser.

Le réseau

Contrairement à ce que peuvent imaginer les éditeurs, ces réseaux existent, sont très organisés, très cloisonnés. Il faut remarquer que le réseau "club informatique", c'est-à-dire un club officiel servant de façade pour la copie, n'est plus d'actualité. Le Minitel et ses messageries font bien plus recette, le "club" est désormais jugé trop "dangereux" par la majorité des pirates. En fait de réseaux, il s'agit de particuliers en contact permanent qui, le plus souvent ne se connaissent pas les uns les autres. Chaque "membre" possède une mini-liste de numéros de téléphone de gens "sûrs" qu'on peut rencontrer chez soi... Bien sûr, on pirate encore un peu dans les clubs, mais l'essentiel du piratage provient de réseaux de particuliers.

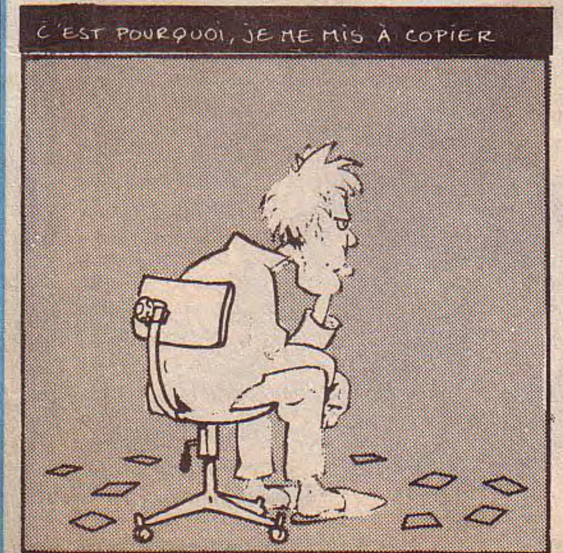
Ceux-ci peuvent toucher plusieurs centaines de gens, chaque maillon ne connaissant l'existence que de trois ou quatre autres membres. Ils sont, en fait, organisés en arborescence, ce qui peut donner une idée du nombre de personnes en bout de chaîne. Ces réseaux se livrent souvent une concurrence féroce. Bien que cela ne soit pas encore très courant sur Amstrad, les réseaux sont de véritables entités possédant leurs vedettes, leurs noms, leurs logos et leurs signatures. Ainsi, sur Commodore par exemple, la majorité des programmes "déplombés" sont signés de noms de guerre souvent pittoresques. Selon la provenance de ces copies, on est souvent obligé de passer par une page écran de présentation (page écran du RCAP, par exemple, écran accompagné d'une musique originale ou repompée dans un logiciel connu laquelle énonce le nom des crackeurs, les remerciements à ceux qui les ont aidés, et souvent la liste des prochains piratages...

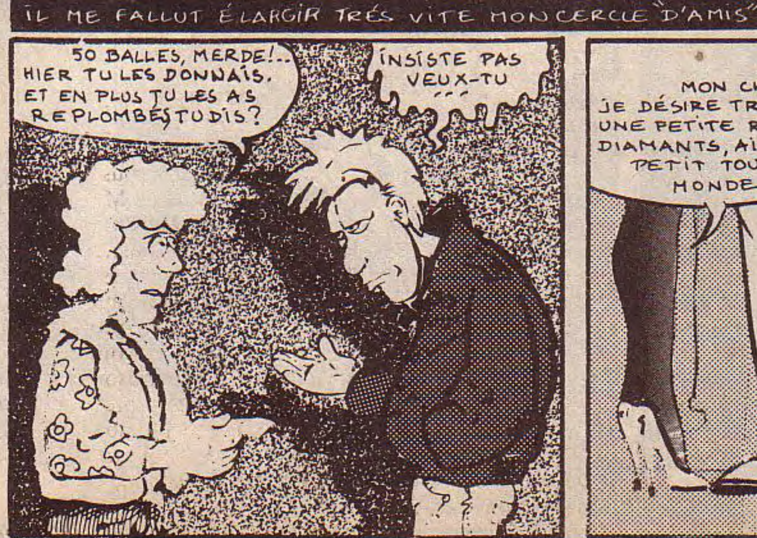
Une véritable bande annonce, en somme ! Sur Amstrad, cette pratique ne s'est pas encore généralisée. Certes, on trouve quelques pages-écran modifiées pour faire apparaître le nom du réseau (voir la photo-écran d'Obsidian. Doc 5) mais les "signatures" sont souvent moins visibles... Par contre, il est parfois amusant d'aller explorer les secteurs des disquettes où l'on peut trouver des commentaires sur le jeu (du style : *"Ce soft cracké par TEL RESEAU est complètement nul... je ne comprends pas comment Big Cracker peut signer des nullités pareilles... enfin, je l'ai, je vous le laisse... vous apprécierez !"*).

Les secteurs de disquettes peuvent également servir, dans le cadre de la "lutte" entre réseaux, à régler ses comptes (*"Le Crackeur fou a de l'audace de signer ce soft que j'ai déplombé ! D'ailleurs je lui en prépare un qu'il n'est pas près de cracker et sur lequel je le défie de mettre sa signature... Signé Monsieur PLUS"*) ou à lutter contre les vrais pirates, ceux qui vendent. Ainsi plusieurs copieurs nous ont avoué : *"Ceux qui vendent me dégoutent... lorsque je trouve une disquette appartenant à l'un des ces S..., je rajoute son nom, son adresse et son numéro de téléphone avant de la relancer dans le circuit"*. Comme quoi, même entre pirates, on ne semble pas se faire de cadeaux !!

Les pirates

Marginaux, chassés à la fois par les copieurs et les éditeurs, ceux qui revendent sous le







k : cassette D : disquette	0 : nul · * : moyen · ** : bien · *** : super bien · **** : génial !
1 Alien 8 k/D/***	27 MAGIC MIRLI k/D/**
2 knight lore k/D/***	28 STAR AVENGER k/D/464/*
3 ZEN k/D *	29 FIGHTER PILOT k/D/*
4 MUTANT MONTY k/ *	30 PYJAMARAMA k/**
5 ASTRO-ATTACK k/D/**	31 BLAGGER k/D/**
6 GHOULS k/0	32 FLIGHT PATH 737 k/*
7 BATTLE FOR MIDWAY 464 k/D/*	33 COMBAT LYNX k/D/**
8 METTRE A GRANDE VITESSE k/D/*	34 HUNCHBACK 1 k/D/*
9 MASTER CHESS k/D/*	35 HAUNTED HEDGES k/*
10 DAG COBRA k/D/*	36 FOREST AT WORLD END k/D**
11 ROLAND IN SPACE k/*	37 STAR COMMANDO k/D/0
12 " IN TIME k/D/*	38 ELECTRO FREDDY k/*
13 " ON THE ROPES k/*	39 JOHNY REB k/D/0
14 " GOES DIGGING k/D/*	40 PINBALL WIZARD k/D/*
15 HOBBIT k/D/**	41 SUB SUNK k/D/*
16 CENTRE COURT k/D/0	42 MISSION DELTA k/D/*
17 HUNCH BLOGY 464 k/D/*	43 DON JUAN k/D/**
18 KALLY II 464 k/D/*	44 3D INVADER k/D/0
19 HARRIER ATTACK k/*	45 AMIRAL GRAFF SPEE k/D/*
20 MULTI-GESTION k/D/**	46 les jardins de Babylone k/D/*
21 ROLAND AHOY k/D/**	47 HOUSE OF USHER k/D/*
22 KARL'S TREASURE HUNT k/*	48 EASY GRAPH k/D/utile
23 FRUTY FRANK k/D/**	49 PROJECT FUTUR k/D/**
24 GHOST BUSTER k/D/*	50 SULTAN'S MAZE k/D/0
25 ER-BERT k/D/*	51 HUNTER KILLY k/D/*
26 GALAXIA k/D/*	52 ORPHEE 664K/128/D/*** (2 faces)

8 — Exemple de "liste" (extrait). A remarquer les appréciations

manteau des jeux copiés sont plus discrets. A ce sujet Joël L. précise : *"La meilleure méthode, pour nous, est de vendre par relations, ou en cherchant nos futurs clients, souvent des gens qui viennent déjà de signer un gros chèque pour l'achat de la machine dans des magasins d'informatique"*. Un pirate, rencontré dans une grande surface du 1[er] arrondissement, nous a avoué passer ses après-midis dans des magasins, ce qui pouvait lui rapporter "en gros, 1 500 à 2 000 francs par semaine"... Sans commentaire.

Ces pirates-là sont extrêmement méfiants (on les comprend) surtout depuis que certains se sont fait prendre et condamner à des peines de prison pour la même activité... Certains sont des "amateurs", des jeunes qui essaient de se faire un peu d'argent de poche en proposant des logiciels à 10 ou 20 francs pièce, d'autres sont plus industrialisés, chassant le "client" et proposant des catalogues de tarifs des bons de commandes. Parmi ces "vendeurs", *on trouve des jeunes de 13 ans* qui vous proposent cinq logiciels pour 50 francs et d'autres de 25/35 ans qui vendent leurs dernières nouveautés à des prix pouvant aller jusqu'à 100 francs pièce...

Ainsi nous avons fait une expérience en téléphonant à divers pirates. La plupart nous ont proposé de nous donner des logiciels copiés, à condition *"qu'on leur fasse signe plus tard quand nous aurions des choses suceptibles de les intéresser"*. D'autres ne voulant rien vendre, nous ont proposé des échanges logiciels contre matériel (*"tu n'a pas un synthé vocal dont tu ne veux plus ? Un moniteur couleur contre 200 softs sur disquettes..."*). Ainsi, Yvan nous proposait "seulement" 140 à 150 jeux ! *"Tous déplombés"*, dans tous les genres : utilitaires, arcade, aventure, etc. Il recherche principalement l'échange, mais comme nous étions soit-disant des débutants cherchant du logiciel "pas cher", il a fini par nous en proposer des très récents, et connus, à 10 ou 20 francs.

On met ici le doigt sur quelque chose d'essentiel : la plupart du temps les nouveaux venus à la recherche de "contacts" ne possèdent rien, ou rien d'intéressant, pour le crackeur confirmé. *Ces apprentis-pirates vont acheter*, au début, des copies à 10 ou 20 francs, ce qui va leur permettre de se constituer des "listes" (voir exemple doc 8) et permettre des échanges gratuits ultérieurs. De toutes façons, nous fait-on remarquer, un "Eden Blues" ou "They Sold a Million" à ce prix, *ce n'est pas cher... Les pirates ne sont pas* forcément des particuliers. On nous a parlé de revendeurs, d'entreprises ayant pignon sur rue.

Ainsi, Sébastien nous cite l'exemple d'un revendeur dans la région Rhône-Alpes : *"Oui, je connais des professionnels qui vendent des copies. Il font surtout cela pour aider les jeunes"*. Quand on lui demande comment les transactions s'effectuent, il ajoute : *"Des jeunes viennent acheter un jeu au magasin. Souvent, ils n'ont qu'un billet de 100 francs donné par la grand-mère et se renseignent pour un jeu comme Sorcery ou une compilation... Comme ils n'ont pas assez d'argent, le vendeur du magasin leur propose de repasser après la fermeture et de lui acheter une ou deux copies des logiciels convoités... les gars reviennent et, pour leurs 100 francs, repartent avec deux ou trois jeux sur leur disquette..."*

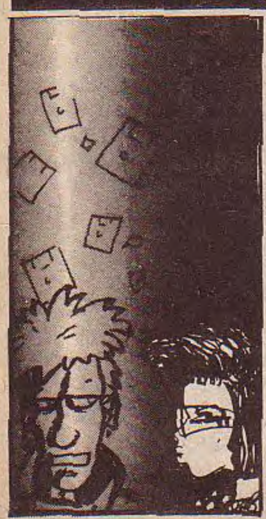
"Les gens ont la mémoire courte" constate, dégouté, un pirate. *"Ils sont bien contents de se constituer une liste... Après, ils oublient d'où sont venus leurs premiers softs et, ayant pris pas mal de contacts, sont les premiers à maudire ceux qui vendent et à railler "les pigeons" qui achètent, alors que sans nous, ils seraient restés des mois sans avoir de logiciels... A moins de les payer le prix fort..."*.

Le pirate dans l'économie informatique

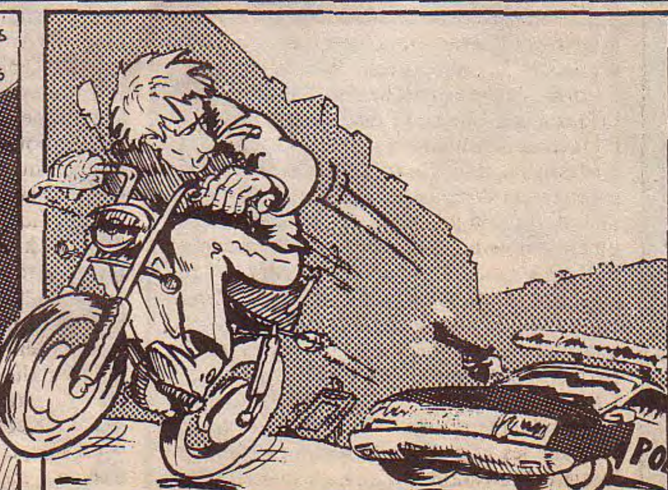
Amstrad, c'est des centaines de milliers de machines vendues.

Mais se doute-t-on que bon nombre d'entre elles ont pu être vendues grâce au piratage ? En effet, il semble que les effets du piratage ne soient pas perdus pour tout le monde. Il ressort des interviews que nous avons eues avec des pirates de toutes catégories, que le piratage profite surtout aux fabricants, même si parfois ils s'en défendent officiellement.

Parmi beaucoup d'autres, la réaction de Raph Tizil : *"Les pirates font vendre énormément de machines... Je connais bien dix personnes qui ont acheté un Amstrad pour avoir quelques uns de mes jeux. Et quand je dis dix, c'est certainement plus... surtout que chacun d'eux, approvisionné par mes soins en logiciels gratuits — je tiens à le préciser — en a fait vendre plusieurs dans son entourage..."* Sébastien, avec ses onze disquettes "pleines à craquer" estime qu'il a bien contribué à la vente d'Amstrad dans son







entourage. Un autre affirme même que *"sans piratage, les ordinateurs ne se vendraient pas"*. Il ne faut pas exagérer cet état de chose mais il faut reconnaître que l'ensemble des pirates interrogés ont tous reconnu avoir fait acheter trois ou quatre Amstrad à leur entourage !... D'après Yvan, rien que le fait de proposer des logiciels à 10 ou 20 francs peut faire changer une personne d'avis quant au choix d'une machine. Le piratage semble faire vendre non seulement des machines mais également du consommable (disquettes, cassettes, livres) et même des logiciels... originaux. *"Il faut bien qu'on s'approvisionne en nouveautés pour les déplomber"* avoue honteusement un pirate...

De tous ces contacts, téléphoniques ou directs, se dégagent plusieurs constatations : le pirate moyen, contrairement à ce que l'on pourrait penser n'est pas seul. Une faune assez variée gravite autour de lui : copains, collègues de bureau, etc. Son âge varie entre 10 et 77 ans. Et son expérience informatique est souvent courte !

Raph Tizil lui-même avoue : *"Cela fait six mois que j'ai mon Amstrad et je n'avais jamais fait d'informatique. Mon truc, cela a été tout de suite l'assembleur, la logique. Je déplombe, je copie, je possède plus de 400 softs mais c'est tout juste si je sais que PRINT sert à marquer quelque chose à l'écran..."*

L'Amstrad, après bien d'autres machines, semble être devenu un ordinateur de prédilection pour la copie : rançon du succès ! Pas étonnant, dans ces conditions, que les éditeurs s'émeuvent et fassent un peu bouger les cadres d'une donne qui semble de plus en plus faussée. Ainsi, consciente d'un vide juridique à combler face aux dangers du piratage dans un secteur en pleine expansion, la loi s'est penchée sur le berceau de la création logicielle. Serait-ce la raison pour laquelle les pirates deviennent si méfiants ?

Dura Lex, Sed Lex

En effet, après le grand flou d'une première loi datant de 1957, le système législatif s'est penché sur le problème du logiciel en particulier. La loi du 11 mars 1957 traitant de la "propriété littéraire et artistique" (plus communément connue sous le terme de "droits d'auteurs"), protégeait les œuvres de l'esprit : écrits artistiques, littéraires, scientifiques, etc. Elle ne protégeait pas les idées, mais essentiellement leur matérialisation. La création personnelle n'impliquait pas obligatoirement l'originalité absolue, c'est-à-dire que, d'après la loi de 57, une création "originale" pouvait être inspirée" de modèles (adaptations...). Longtemps, d'après les textes de cette loi, l'absence de mention particulière quant au logiciel a permis à certains procéduriers de "contourner" la loi et de permettre le pillage d'œuvres informatiques. La nouvelle loi du 3 juillet 1985 vient combler ce "vide juridique", en statuant cas par cas, sur les litiges pouvant se présenter en matière de création et d'adaptation logicielle. Cette loi (N° 85-660) est une sorte d'annexe à celle de 1957. Son point fort est de reconnaître le logiciel comme une "œuvre de l'esprit". Le point faible reste la question même de la définition de l'originalité. Quoiqu'il en soit, sachez que depuis le 1er janvier 1986, date d'entrée en vigueur de la loi, le logiciel est protégé, bien protégé...

Nous attirons particulièrement votre attention (voir encadrés joints) sur le point 47 du titre 5 : toute "reproduction autre que l'établissement d'une copie de sauvegarde (supposant la possession d'un logiciel original et de sa facture) est interdite". Rassurez-vous, dans 25 ans vous aurez tout le loisir d'échanger une copie de "Commando" avec votre voisin sans risquer la confiscation de vos disquettes, de votre matériel, l'emprisonnement voire la soupe populaire à cause de l'amende infligée aux contrevenants... Dura Lex, Sed Lex ! A part la copie de sauvegarde, la copie privée, même à usage exclusif du copiste est donc prohibée. Ainsi, l'utilisation d'une disquette pirate est passible d'une amende de 6 000 à 120 000 francs et d'une peine carcérale de trois mois à deux ans, pouvant être doublée en cas de délit d'habitude ! On a estimé à plus de 70 millions de francs la perte due au piratage des jeux, en 1984, toutes machines confondues. Ce chiffre énorme est supérieur, d'après l'association française de banques, au préjudice causé par les hold-ups en 1984... De quoi faire réfléchir et réagir. Quoi de plus normal alors que d'assimiler le pirate à un élément de grand banditisme... C'est pourquoi, en conjonction avec la loi, des associations fleurissent pour protéger auteurs et éditeurs. La loi fixe des cadres pour intervenir, il faut des bras pour agir !

L'APP

C'est le rôle que s'est donné Daniel Duthil, président de l'APP (Agence pour la Protection des Programmes). Nous ne discuterons pas de la procédure pour "déposer" un logiciel à l'APP, mais des actions menées par cet organisme qui, si vous êtes pirate, est une superbe épée de Damoclès au dessus de vos têtes. Créée fin 1982, l'APP, sous la forme d'une association "loi de 1901", a pris pour objectif de "défendre les personnes physiques et les entreprises qui créent des logiciels en les aidant à lutter contre les contrefaçons, imitations frauduleuses ou piratages". L'APP, après le dépôt de logiciels, prend en main la surveillance et le réglement des litiges pouvant intervenir en ce qui concerne les titres "déposés". Daniel Duthil est "chasseur de pirates".

Vous vous rappelez sûrement de "l'affaire" du Microtel d'Issy-les-Moulineaux ? L'arrestation des trois pirates qui croquaient trop dans la "Pomme" ? En décembre 1985 pour la première fois, trois pirates sont arrêtés en flagrant délit de piratage et conduits en pri-

son... Daniel Duthil n'y prend pas plaisir et c'est ainsi qu'il déclarait à notre confrère de "VSD" : *"Le piratage informatique n'est pas un très joli métier. Mais la lutte contre les pirates, c'est franchement moche..."*. Moche, mais nécessaire si l'on ne veut pas que la France devienne un paradis pour les pirates, comme l'Italie ou les USA. La méthode utilisée par l'APP (voir Doc 11) est la plus vieille du monde : la patience. Daniel Duthil collectionne patiemment, jour après jour, des listes de logiciels "à échanger ou vendre", tient un fichier de plusieurs milliers de noms "suspects", s'infiltre dans les messageries télématiques devenues rendez-vous des pirates, rassemble des preuves et finalemen, le jour où vous vous y attendez le moins, frappe à votre porte. Il n'intervient pas lui-même : la justice, suivant la loi du 3 juillet 1985, s'en charge. Une fois le dossier complet, la procédure judiciaire se met en mouvement. La première étape est une ordonnance du Tribunal de Grande Instance du lieu où a été constatée l'infraction, puis la saisie physique effectuée sous l'œil vigilant de la police et d'un commissaire dûment mandaté. On ne rigole pas avec la justice. D'autant que l'on a pu constater l'efficacité des "opérations coup de poing" de l'APP qui n'a pas l'habitude de déplacer la police pour rien...

Pourtant, curieusement, la loi de 1985 ne semble pas émouvoir les pirates. Inconscience ? Non. Chacune des personnes interrogées était pleinement consciente des risques, des peines encourues, des actions déjà menées. Raph Tizil continue à être persuadé de son "bon droit" et déclare : *"Faudrait déjà qu'ils (l'APP) trouvent les copies et qu'ils prouvent le piratage ! Je n'ai pas peur de me faire prendre... Je suis pourtant connu par des centaines de gens au travers de mes différents réseaux ! Entre autres choses, parce que je ne distribue pas de liste, que je ne passe pas de "petites annonces", que je ne réponds pas à celles qui semblent trop alléchantes pour être honnêtes et qu'on n'assassine pas la poule aux œufs d'or..."*

Ils sont des milliers à pirater dans la joie, sur Amstrad. La peur "du gendarme" sera-t-elle suffisamment forte pour enrayer ce phénomène ? En tous cas, les éditeurs, eux, ont pris les devants. Non contents d'adhérer à l'APP, ils se regroupent pour mieux lutter. Ainsi, le GDL (Groupement des Logiciels), présidé par Laurant Weill, réunit maintenant la très grande majorité des éditeurs français. Le GDL, créé en septembre, veut avoir les moyens de sensibiliser les gens face au problème, d'informer et donc d'être un organe "porte-parole". Dans ses attributions et actions, on peut déjà noter une campagne de sensibilisation de la presse, des revendeurs etc. Car, dans le phénomène "piratage", il ne faut pas oublier les principales victimes : auteurs et éditeurs.

Les éditeurs

Il est aujourd'hui de bon ton de se moquer des éditeurs souvent représentés comme des magnats ventripotents, nourris au caviar-foie gras-champagne... L'éditeur moyen est pourtant tout autre ! "Le jeu, ce n'est pas quelque chose d'important" ont tendance à penser beaucoup de pirates. Pourtant une société d'édition, même orientée vers le domaine ludique, fonctionne comme une entreprise ; avec des frais, des salaires à verser, des fins de mois et échéances à boucler. Riches, les éditeurs ? Il suffit pour répondre de jeter un coup d'œil au marché informatique pour constater que bien des maisons d'édition ont vite disparu...

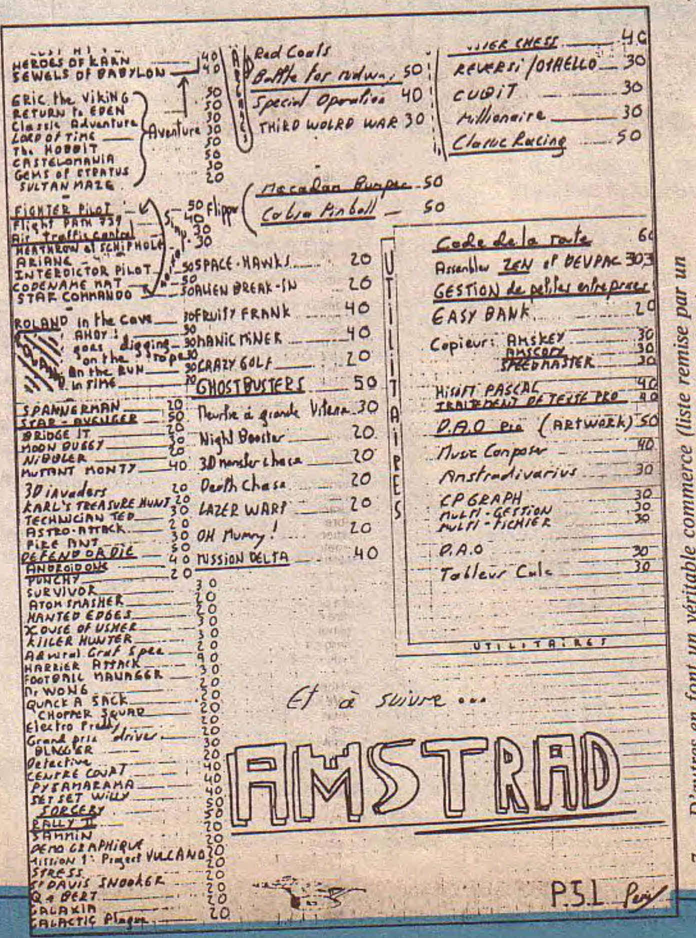
L'informatique d'aujourd'hui, même ludique, ne laisse plus de place aux amateurs. Un bon produit, a besoin de pros qui travaillent dur pour obtenir un top niveau, et le vendre. Les créateurs sont des gens qui programment pour vivre, pour gagner un salaire (souvent fonction de ces ventes). On comprend que travailler un an sur un logiciel fouillé et n'en vendre que trois mille exemplaires, pour cause de piratage, n'aide pas beaucoup la création et les éditeurs à prendre des risques... Si les ventes deviennent insuffisantes, les programmeurs ne travaillent plus, l'éditeur ne rentre plus dans ses investissements et le pirate risque fort, un jour ou l'autre, de ne plus rien avoir à copier ! Prenons l'exemple de Loriciels : complètement dégoûté par les (maigres) résultats (merci Locksmith !!) d'un très bon jeu sur Apple, Laurant Weill décide de ne plus rien éditer sur cette machine... Un incident dont on ne voudrait pas qu'il se reproduise sur Amstrad !

Trop piraté, un logiciel n'est plus "rentable". Rentable ne signifie pas, comme beaucoup se l'imagine, *"gagner un max de fric sur le dos des pauvres utilisateurs"*, mais rentrer dans ses frais, faire — éventuellement — des bénéfices, pourvoir réinvestir dans une autre création et surtout payer les équipes. Car la conception d'un logiciel coûte cher, en temps, en argent.

Un logiciel de qualité demande plusieurs mois de préparation à toute une équipe (trois ou quatre personnes) de créateurs : scénaristes, graphistes, musiciens, programmeurs... Sans compter la publicité, le marketing, le packaging et la distribution !

Alors, loin d'être aussi "riches" qu'on veut bien le penser, les éditeurs (et par là-même leurs auteurs) tentent de défendre leur "steak". Plusieurs moyens sont à leur disposition : information et sensibilisation, protection et répression. Au sujet de cette dernière, L. Weill maintient qu'il "ne veut pas taper sur les adolescents" mais se montre intraitable et impitoyable en ce qui concerne ceux qui vendent des copies. *"C'est du vol pur et simple"*. Telle est la phrase-clé qui reflète le plus fidèlement l'avis des éditeurs quant au piratage. Un jeune pirate nous disait : *"Mais ce sont des jeux, et des jeux, cela n'a aucune importance ! Et puis les jeux sont vraiment trop chers, je n'ai pas les moyens de les acheter, alors je les pirate..."*.

Le logiciel est un produit. Certes, un produit "tentant" pour qui n'a pas la somme recquise. Pourtant rares sont ceux qui, tentés par le rayon jouet de la grande surface voisine, vont nuitamment rassasier leurs con-


HEROES OF KARN — 40
JEWELS OF BABYLON — 40
ERIC the VIKING — 50
RETURN to EDEN — 50
Classic Adventure — 30
LORD OF TIME — 30
The HOBBIT — 50
CASTELOMANIA — 50
GEMS OF STRATUS — 30
SULTAN MAZE — 20
(Aventure)
Red Coats
Battle for Midway — 50
Special Operation — 40
THIRD WOLRD WAR — 30
...IER CHESS — 40
REVERSI/OTHELLO — 30
CUBIT — 30
Millionaire — 30
Classic Racing — 50
Macadam Bumper — 50
Cobra Pinball — 50
(Flipper)
FIGHTER PILOT — 50
Flight PATH 737 — 40
Air Traffic control — 30
HEATHROW et SCHIPHOLE — 30
ARIANE
INTERDICTOR PILOT — 50
CODENAME MAT — 50
STAR COMMANDO — 50
SPACE-HAWKS — 20
ALIEN BREAK-IN — 20
ROLAND in the cave — 30
AHOY ! — 30
goes digging — 30
on the rope — 30
on the RUN — 30
in TIME — 20
FRUITY FRANK — 40
MANIC MINER — 40
CRAZY GOLF — 20
GHOSTBUSTERS — 50
SPANNERMAN — 20
STAR-AVENGER — 50
BRIDGE IT — 20
MOON BUGGY — 30
NIBBLER — 20
MUTANT MONTY — 40
Meurtre à grande Vitesse — 30
Night Booster — 20
3D monster chase — 20
3D invaders — 20
KARL'S TREASURE HUNT — 20
TECHNICIAN TED — 30
ASTRO-ATTACK — 20
FIRE ANT — 30
DEFEND OR DIE — 50
ANDROID ONE — 40
PUNCHY — 20
Death Chase — 20
LAZER WARP — 20
OH Mummy ! — 20
MISSION DELTA — 40
SURVIVOR — 30
ATOM SMASHER — 20
HANTED EDGES — 20
HOUSE OF USHER — 30
KILLER HUNTER — 30
Admiral Graf Spee — 20
HARRIER ATTACK — 90
FOOTBALL MANAGER — 30
Dr WONG — 20
QUACK A SACK — 20
CHOPPER SQUAD — 20
Electro Freddy — 20
Grand prix driver — 20
BLAGGER — 30
Detective — 20
CENTRE COURT — 40
PYJAMARAMA — 40
JET SET WILLY — 40
SORCERY — 50
RALLY II — 50
SAMMIN — 20
DEMO GRAPHIQUE — 20
Mission 1 : Project VULCANO — 20
STRESS — 20
St DAVIS SNOOKER — 20
Q + BERT — 20
GALAXIA — 20
GALACTIC Plague — 20
UTILITAIRES
Code de la route — 60
Assembleur ZEN et DEVPAC — 30
GESTION de petites entreprises
EASY BANK — 20
Copieur : AMSKEY — 30
AMSCOPY — 30
SPEEDMASTER — 30
HISOFT PASCAL — 40
TRAITEMENT DE TEXTE PRO — 40
D.A.O Pro (ARTWORK) — 50
Music Composer — 40
Amstradivarius — 30
CP GRAPH — 30
MULTI-GESTION — 30
MULTI-FICHIER — 30
D.A.O — 30
Tableur Calc — 30
UTILITAIRES
Et à suivre...
AMSTRAD
P.S.L.

7 — D'autres en font un véritable commerce (liste remise par un pirate en quête de "client", dans un magasin d'informatique).

voitises...

A titre indicatif, le coût de lancement d'un logiciel, d'après L. Weill, se situe entre 150 et 700 000 francs. On comprend aisément qu'on puisse vouloir faire jouer la loi du 3 juillet 85 sur de telles sommes !...

Reste la protection, le "plombage" des logiciels.

En fait, les éditeurs ont conscience que les protections sont inefficaces. Elles n'ont qu'un rôle de "frein". Il faut savoir que certains "plombages" peuvent demander entre deux et cinq mois de travail. Encore heureux qu'ils puissent résister jusqu'à trois semaines entre les mains "d'experts"...

Il finit par exister une véritable rivalité entre les auteurs et les pirates : si vous arrivez à déplomber la première partie de "Mercenaire" (Rainbow Productions), vous découvrirez un défi : en REM, l'auteur (ou le "plombeur") a rajouté un message du type *"si vous réussissez à pirater ce logiciel, téléphonez mois au..."*

Les éditeurs peuvent d'ailleurs citer des anecdotes de gens qui, après avoir déplombé tel ou tel jeu, vont "narguer" l'éditeur en lui téléphonant ou en lui envoyant un listing du programme déprotégé... En fait de recherche de la protection "idéale", la rivalité existe aussi entre éditeurs. En effet, certains proposent des "utilitaires de sauvegarde personnelle", juridiquement inattaquables puisque la copie de sauvegarde est autorisée au terme de la loi... Il est bien évident que les éditeurs prennent en compte l'existence de tels utilitaires pour établir leurs protections.

Celles-ci se renforcent, les utilitaires deviennent plus "performants" : on assiste, selon Emmanuel Viau, d'Ere Informatique, à "une escalade dans l'élaboration des protections". Evidemment la copie de sauvegarde est légale mais généralement ces "éditeurs d'utilitaires" sont assez mal vus. Ils précisent bien qu'"ils doivent être réservés à la copie de sauvegarde" mais E. Viau rétorque *"les fabricants d'armes ne sont pas responsables de l'usage qu'on fait de leurs produits avec tout de même la conscience de ce qu'ils risquent de provoquer"*. Sans commentaire. Ce problème de la copie de sauvegarde, certains l'ont résolu. Quelques éditeurs ont renoncé aux protections (Froggy Software, Microsoft...) mais l'idée ne semble pas faire recette. Beaucoup l'envisagent "dès que le piratage sera moins important", alors que beaucoup de pirates "arrêteront de pirater dès que les logiciels seront moins chers et non protégés". Un cercle vicieux duquel il semble bien difficile de sortir...

Les éditeurs sont conscients de la faiblesse de leur position. Chacun cherche des solutions sans pour autant, pour l'instant, convaincre l'utilisateur moyen des dangers qu'il fait courir à l'informatique. Il faut tout de même savoir que l'Amstrad est désormais considéré comme une "machine à pirates", un ordinateur "à hauts riques" pour l'édition, au même titre que l'Apple ou le Commodore. Il faut prendre ceci comme un premier signal d'alerte. Pour Emmanuel Viau, le piratage tue la création. Purement et simplement. La situation n'est pas encore désespérée mais pourrait le devenir. En attendant plus de "conscience collective", les éditeurs placent leurs espoirs dans des supports "impiratables" : cartes-mémoires, cartouches et firmwares inviolables...

Le piratage d'intelligence

A classer un peu à part dans notre dossier, le piratage d'intelligence est malgré tout une réalité. C'est, schématiquement, reprendre à son compte une idée ou technique appartenant à autrui. Moins flagrant, souvent mieux accepté que la copie ou l'échange de longues listes, il pose le problème des contrefaçons, des adaptations. Au dessus du simple particulier, concernant tant le hardware que le software, il a plus ou moins récemment attiré vers lui les feux de l'actualité informatique.

Ainsi les problèmes entre Apple et Golem (matériel "compatible"), les ressemblances

entre les logiciels intégrés de l'Atari (GEM) et Macintosh, les tiraillements entre Alligata (Who dares win) et Elite (Commando) vous donneront une idée des formes que peut revêtir cette sorte de "piratage". Attardons nous sur l'affaire Alligata vs Elite.

1985, un jeu de café se distingue et remporte un vif succès : Commando. Comme beaucoup de jeux de café, il ne doit pas échapper à la règle de l'adaptation sur micro-ordinateur. En septembre 1985, Alligata sort un logiciel qui a l'apparence de Commando et qui est censé séduire tous les inconditionnels de ce jeu. Malheureusement, Elite est détenteur, sur micro, des droits d'adaptation. Envisageant de sortir une version très fidèle de Commando pendant la période de Noël, les dirigeants et programmeurs d'Elite n'apprécient pas du tout de voir sur le marché, avant leur produit, un ersatz du jeu sur lequel ils travaillent depuis plusieurs mois !

Cette aventure se termine devant les tribunaux britanniques qui tranchent en ordonnant le retrait de toutes les "copies" en circulation et l'interdiction à la vente de "Who Dares Win". Pourtant, du point de vue informatique, la fraude n'existe pas : WDW ressemble à Commando mais les routines qui le composent sont entièrement originales.

Seuls l'idée du scénario et le graphisme du jeu ont été "pillés". Pour contre-attaquer, Alligata sort une deuxième version de WDW (Who Dares Win II) qui fera encore les frais d'une décision du tribunal : WDW II "ressemble" toujours trop à Commando et doit être retiré de la vente tant que des "modifications importantes n'auront pas été effectuées" (en effet, le jeu ne différait de la précédente version que par quelques changements de graphismes et couleurs, les attributs premiers du jeu restant semblables).

Ainsi, les éditeurs, s'ils font la chasse aux copieurs de tous poils, n'épargnent pas toujours leurs concurrents. Le piratage d'intelligence relève souvent d'une accusation de "pompage" entre deux professionnels.

Où sont les limites de la contrefaçon ? On retrouve dans les cas épineux le problème de la propriété intellectuelle, du fond (scénario) par rapport à la forme (programmation). Pour Emmanuel Viau, l'un des dirigeants d'Ere Informatique, *"La création originale n'existe pas"*. A l'exemple du théâtre de boulevard où l'on retrouve toujours le trio infernal Femme-Amant-Mari, avec plus ou moins de variantes, l'originalité reposerait sur la mise en forme et l'intérêt du jeu. Et de reconnaître qu'effectivement les éditeurs sont parfois amenés à "déplomber" pour "regarder" les techniques des autres, s'en inspirer sans exagération.

Des limites et des paradoxes

On admettra toutefois que la qualité des logiciels, sur Amstrad en tout cas ne fait que croître. Doit-on condamner — comme l'ont fait certains pirates interviewés — bon nombre d'éditeurs d'être des "pompeurs" parce qu'ils incorporent, par exemple, l'idée tant reprise des menus déroulants ? Doit-on accuser l'auteur du premier menu déroulant sur Amstrad de "copie" puisque ce système était déjà utilisé par les Mac, entre autres... Difficile, dans ces conditions, de reconnaître ses petits et de crier au scandale, d'invoquer un quelconque piratage d'intelligence qui pourtant, théoriquement, est réalité. Nous vous laissons juges !

C'est vrai qu'il est tentant de crier au scandale en voyant Zaxx (Chip, pour Amtrad) (Doc 12) et Zaxxon (Doc 13) (SEGA/US GOLD, pour Commodore)... La réplique Amstrad est parfaite : indicateur de carburant, d'altitude, graphisme du vaisseau spatial, scénario et enchaînement des tableaux. Pourtant Zaxx n'a "piraté" aucune routine du programme original et est, sur ce plan, aussi original que l'original lui-même !... Que Chip se rassure, son exemple est flagrant mais n'est pas isolé : le thème du vaisseau spatial qui doit, par scrolling diagonal, survoler une ville a été largement repris sous des formes diverses : Jetbomber, Highway Encounter... Et inutile de parler de multiples simulations sportives, ou des Hu-Bert, C'Bert, Q'Bert, et autres, et autres !...

Alléchantes perspectives ?

A quand une nouvelle race de pirates ? Avez-vous vu le film "Wargame" ou "comment un adolescent bien sous tous rapports et passionné d'informatique peut mettre en danger la paix du monde" ?

Le logiciel Hacker d'Activision simule ce type de crackage télématique. Vu son succès et le nombre de personnes qui sont déjà parvenues à la solution, on peut légitimement se demander quand le pirate, qui s'est fait offrir un modem pour son petit Noël, sautera le pas de la fiction à la réalité...

L'Amstrad peut maintenant émuler un terminal Minitel et donc accéder à la télématique. Vous souvenez-vous de l'affaire des "codes" piratés au C.E.A. (Commissariat à l'Energie Atomique) ?

Lors de mon enquête j'ai rencontré de jeunes anonymes de 15 ans qui prétendaient se ballader dans de telles bases de données, avec leur Amstrad... "Frime" ou réalité ? L'avenir le dira... Et si votre charmant bambin, votre voisin de palier, ou votre collègue de bureau bien classique allaient se promener dans les réseaux télématiques rajouter trois ou quatre zéros à votre premier tiers provisionnel, falsifier quelques découvertes médicales ou détruire certains fichiers vitaux, banques, codes cartes de crédit, Sécurité Sociale, Assédic ?!

L'informatique-jeu, l'informatique-passion, l'informatique-déplombage peuvent également conduire à des aberrations. On en revient au problème des logiciels de "transferts" pour sauvegardes personnelles : tout dépend de la moralité de celui qui les utilise et de l'usage qu'on veut en faire...

A l'origine du mal se trouve souvent le détournement d'une technologie : l'informatique personnelle, même "familiale", relève déjà de la Science. "Science sans conscience n'est que ruine de l'Ame", disait déjà Rabelais...

Frédéric Nardeau

LUCIE ÉTAIT INTARISSABLE. FAUTE D'ÊTRE SUPERMAN, POUR ELLE JE ME FIS LE SUPER POMPEUR DU PARIS-LONDRES







IL LEUR FAUDRA DU TEMPS AUX TOUBIBS POUR ME DÉPLOMBER.



La loi de 1957

L'expression "propriété littéraire et artistique", ou encore droits d'auteur, recouvre l'ensemble des droits qui assurent la protection des créateurs d'œuvres littéraires et artistiques, qu'il s'agisse de leurs intérêts moraux ou financiers.

Les œuvres protégées

Les principes directeurs de la loi :
— elle ne protège pas les idées, qui appartiennent à tout un chacun, mais la forme d'expression de l'œuvre ;
— elle protège... "toutes les œuvres de l'esprit, quels qu'en soient le genre, la forme d'expression, le mérite ou la destination" (article 2).
Sont considérées notamment comme œuvre de l'esprit :
— les écrits littéraires, artistiques et scientifiques ; conférences, discours... ; la musique, les arts plastiques, le cinéma ;
— elle protège les formes originales : une forme est originale si elle est l'expression d'une création personnelle. Ceci n'implique pas obligatoirement qu'elle soit nouvelle (originalité absolue). Elle peut s'inspirer de modèles en les adaptant : ce sont les œuvres dérivées (originalité relative). La définition varie selon qu'il s'agit du domaine littéraire, musical ou artistique et les tribunaux apprécient en fonction de chaque cas.

Les personnes protégées et leurs droits

Les auteurs n'ont pas à accomplir de formalités pour que la protection de la loi leur soit reconnue.
On distingue leurs droits moraux et leurs droits pécuniaires.
Les droits moraux : l'auteur a seul le droit de divulguer son œuvre, mais il ne peut interdire les copies réservées à l'usage privé. Il est en droit d'indiquer son nom. Il peut également exercer un droit de repentir ou de retrait vis-à-vis de celui à qui il aurait cédé le droit d'exploitation de son œuvre.
Les droits pécuniaires autorisent l'auteur à contrôler toute exploitation de l'œuvre, qu'elle soit directe (théâtre) ou indirecte (disques, films...). Il bénéficie également du droit de suite : il perçoit (ainsi que ses héritiers pendant 50 ans après sa mort) un pourcentage sur la vente de ses œuvres.
Quand l'auteur laisse le soin à un éditeur ou à un producteur d'exploiter son œuvre, il y a contrat et les modalités de rémunérations sont précisées par l'article 35 : il interdit le système du forfait au profit de la participation proportionnelle, sauf exceptions ou consentement mutuel entre les contractants.
L'éditeur a trois types d'obligations : publier l'œuvre dans un certain délai, la diffuser, rendre compte des ventes.

Les sanctions des atteintes au droit d'auteur

L'action la plus rapide est la saisie : "... Les commissaires de police, les juges du tribunal d'instance sont tenus à la demande de tout auteur d'une œuvre protégée par la loi de 1957 ou ses ayants droit, de saisir les exemplaires constituant une reproduction illicite de cette œuvre" (Article 66).
Les sanctions pénales font l'objet de textes d'applications dans le Code pénal : il prévoit notamment (art. 426 et 427), en cas de délit de contrefaçon (reproduction, représentation ou diffusion illégale d'une œuvre), que : "la peine sera de trois mois à deux ans d'emprisonnement et de 800 F à 30 000 F d'amende, s'il est établi que le coupable s'est livré, habituellement, aux actes visés aux deux articles précédents."
A noter : en plus de la protection de la loi de 1957, les dessins et modèles peuvent, si leur forme n'a pas de rapport avec l'objet (le dessin d'une étoffe par exemple), bénéficier de celle assurée par la loi du 14 juillet 1909. Ils doivent être déposés à l'INPI. Il y a dans ce cas une double protection.



11 — Logo de l'A.P.P.

Les ajouts relatifs aux logiciels

Loi n° 85-660 du 3 juillet 1985 (entrée en vigueur : le 1er janvier 1986).
"— Dans l'article 3 de la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique... après les mots : "aux sciences" sont insérés les mots : "; les logiciels, selon les modalités définies au titre V bis de la loi n° 85-660 du 3 juillet 1985..."

Titre V — Des logiciels

45 — Sauf stipulation contraire, le logiciel créé par un ou plusieurs employés dans l'exercice de leurs fonctions appartient à l'employeur auquel sont dévoués tous les droits reconnus aux auteurs.
Toute contestation sur l'application du présent article est soumise au tribunal de grande instance du siège social de l'employeur.
Les dispositions du premier alinéa du présent article sont également applicables aux agents de l'Etat, des collectivités publiques et des établissements publics à caractère administratif.
46 — Sauf stipulation contraire, l'auteur ne peut s'opposer à l'adaptation du logiciel dans la limite des droits qu'il a cédés, ni exercer son droit de repentir ou de retrait.
47 — Par dérogation au 2e de l'article 41 de la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 précitée, toute reproduction autre que l'établissement d'une copie de sauvegarde par l'utilisateur ainsi que toute utilisation d'un logiciel non expressément autorisée par l'auteur ou ses ayants droit est passible des sanctions prévues par la diteloi.
48 — Les droits objets du présent titre s'éteignent à l'expiration d'une période de vingt-cinq années comptées de la date de la création du logiciel.
49 — Le prix de cession des droits portant sur un logiciel peut être forfaitaire.
50 — En matière de logiciels, la saisie-contrefaçon est exécutée en vertu d'une ordonnance rendue sur requête par le président du tribunal de grande instance. Le président autorise, s'il y a lieu, la saisie réelle.
L'huissier instrumentaire ou le commissaire de police peut être assisté d'un expert désigné par le requérant.
A défaut d'assignation ou de citation dans la quinzaine de la saisie, la saisie-contrefaçon est nulle.
En outre, les commissaires de police sont tenus, à la demande de tout auteur d'un logiciel protégé par la présente loi ou de ses ayants droit, d'opérer une saisie-description du logiciel contrefaisant, saisie-description qui peut se concrétiser par une copie.
51 — Sous réserve des conventions internationales, les étrangers jouissent en France des droits reconnus par le présent titre sous la condition que la loi de l'Etat dont ils sont les nationaux, ou sur le territoire duquel ils ont leur domicile, leur siège social ou un établissement effectif accorde sa protection aux logiciels créés par les nationaux français et par les personnes ayant en France leur domicile ou un établissement effectif.

06 — NICE

AZUR COMMUNICATION TELEMATIQUE (LEM)

*

Spécialiste AMSTRAD pour toutes applications professionnelles

*

Conseil - Vente - Formation
Réalisation de logiciels spécifiques

*

58, avenue Saint-Augustin
06200 NICE - Tél. : 93.21.16.32
Centre serveur Minitel : 93211919

06 — NICE

SODIPROPO

Distributeur pour le Sud Est des produits :
ERE Informatique
EPSON
Ainsi que tous les périphériques et logiciels pour AMSTRAD

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS AU
93.62.56.06

BUREAU 315
29, RUE PASTORELLI
06000 NICE

09 — PAMIERS

ARISERV
****** INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE
IMPRIMANTES POUR MINITEL

Liste sur demande
22, avenue de Foix
09100 PAMIERS
Tél. 61.67.25.98

13 — MARSEILLE

CALCULS ACTUELS
informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91.33.33.44

14 — CAEN

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

39/41 rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : **(31) 85.18.77**

25 — BESANÇON

PROFORMA-P.S.I.

464
6128
CPC



8256
PCW

TOUT POUR AMSTRAD
3, RUE DE LORRAINE
25000 BESANCON
81 82 24 51

CLUB AMSTRAD
Maison de quartier St-Ferjeux
Avenue Ducat, 25000 BESANÇON
81.52.42.52

33 — BORDEAUX



SON VIDEO 2000
MICRO AQUITAINE

AMSTRAD **ORIC**
THOMSON
commodore

31, cours de L'Yser
33800 BORDEAUX
☎ 56 92 91 78

33 — BORDEAUX



INFORMATIQUE

Revendeur qualifié AMSTRAD

Toutes les applications de votre micro :

PROFESSIONNELS
HOBBISTES

257, rue Judaique - 33000 BORDEAUX
Tél : 56.24.05.34
CANNES - Tél : 93.46.67.68
AVIGNON - Tél : 90.22.47.26

37 — CHAMBRAY-LES-TOURS

L I M

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES

Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD

Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : **47.27.29.00**

64 PAU



Revendeur agréé AMSTRAD France

POINT CLUB AMSTRAD

11, rue Samonzet - 64000 PAU
Tél. : 59 83 78 78

65 TARBES

MICRO PYRENEES
S.A.V. AMSTRAD
ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES
Liste sur demande

Aquitaine, Midi, Pyrénées
41 rue du 4-Septembre
65000 TARBES
Tél. : **62.93.70.71**

69 LYON

FRANCE® DISQUETTE
Revendeur agréé AMSTRAD FRANCE

AMSTRAD
APPLE® compatibles
PRODUITS INFORMATIQUES divers
DISQUETTES tous formats

Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél. : 78.01.79.63

69 LYON

MICRO BOUTIQUE
REVENDEUR AGRÉE AMSTRAD FRANCE
CPC 464, 6128
PCW 8256
Périphériques
Plus de 300 logiciels
Livres
37, passage de l'Argue
Côté rue de Brest
69002 LYON. Tél. 78.37.46.17

70 LUXEUIL-LES-BAINS

ELECTRONIQUE 70
REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
AMSTRAD France
ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE
15 allées Maroselli
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : **84.40.20.04**

71 CHÂLON S/SAÔNE

MICROS & ROBOTS

SPECIALISTE AMSTRAD

Pour tout achat d'une unité centrale, d'un drive ou imprimante :
1 Logiciel COBRA SOFT GRATUIT !
sur présentation du magazine

Vente par correspondance - Crédit

15, Rue Fructidor
71100 CHALON S/SAÔNE
Tél. 85.93.34.82 et 41.36.16

72 CHATEAU-DU-LOIR

CASTEL HIFI
Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983
Distributeur AMSTRAD
Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie
71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : **43 44.04.64**

74 ANNEMASSE

S.I.S
SAGEST • INFORMATIQUE • SOFTWARE
18, rue Léandre-Vaillat
74100 ANNEMASSE
RECHERCHONS DETAILLANTS
Tél. 50 92 85 80+

75 PARIS

I.T.S.
COMPUTER
S.A.V.
ORDINATEURS et PERIPHERIQUES
MAINTENANCE "EXPRESS"
PIECES DETACHEES - CONNECTIQUE
CONTRATS PERSONNALISES
COMPOSANTS MICRO-INFORMATIQUES
Pour tous renseignements :
31, rue de Maubeuge, 75009 PARIS
Tél. 48.74.38.30 / 48.78.86.66

... Guide des Spécialistes AMSTRAD

75 PARIS



ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
ACCESSOIRES
LOGICIELS

MICRO PROGRAMME 5
82/84, Bd des Batignolles
75017 PARIS - M° VILLIERS

76 ROUEN

Loisir
INFORMATIQUE
CITIZEN BAND
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

31, Bld. de la Marne
76000 ROUEN
Tél.: 35.07.60.60

76 LE HAVRE

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

22 place du Général-de-Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : **35 43.51.54**

77 ROISSY-EN-BRIE

ITM.77
LE SERVICE EN PLUS

Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie

CENTRE CIAL DE LA FERME D'AYAU
77680 ROISSY EN BRIE
TEL : 60.28.61.60

78 VERSAILLES

S'ils sont quelque part
c'est chez

Microfolie's

AMSTRAD 6128
AMSTRAD 8256
et les derniers logiciels.

4, rue André Chénier
78000 VERSAILLES
Tél. : 30.21.75.01

87 LIMOGES

Le N° 1 AMSTRAD

MLP-PENICAUT

Logiciels
Gamme complète
et meubles AMSTRAD

Place Winston Churchill
87000 LIMOGES
Tél. : 55.77.59.11

89 JOIGNY

S.D.I.

ORDINATEURS, LOGICIELS
PERIPHERIQUES
AMSTRADESK

LISTE SUR DEMANDE

25, route de Montargis
89300 JOIGNY. Tél. 86.62.06.02

91 LES ULIS

distribution & services

OLIVETTI
AMSTRAD
COMPATIBLES PC
LOGICIELS SEMAPHORE
VORTEX EXT MEMOIRE
DISQUES 5" 1/4 10 Mo
MANNESMANN
BROTHER
EPSON
DART

Documentation et tarif sur demande

Avenue du Québec,
Z.A. de COURTABŒUF
BP 209 - 91944 LES ULIS CEDEX
Tél. : 64.46.27.80

92 LA GARENNE-COLOMBES



REVENDEUR AMSTRAD
SPECIALISTE LOGICYS
VENDEUR AGREE
ERE INFORMATIQUE
MODEM DIGITELEC
DISPONIBLE

13, bd de la République
92250 LA GARENNE-COLOMBES
Tél. 47.84.21.77

•• Guide des Spécialistes AMSTRAD ••

COURRIER

Q. - Étant étudiant, je désire savoir si le langage COBOL est disponible sur 6128, ceci dans un but d'initiation à ce langage enseigné dans les sections informatiques des universités [...].

Serge Villa - Marly

R. - Il existe en effet, à notre connaissance, un langage COBOL développé sur 6128. Il s'agit du « Nevada COBOL », dont nous avons parlé dans le numéro 2 des Cahiers d'Amstrad.
Ce programme est disponible en France, chez certains revendeurs faisant régulièrement des « voyages en Angleterre ». Si vous ne réussissez pas à le trouver, sachez que ce logiciel est développé par : *New Star Software Limited, 22 Middleton Road - Brentwood Essex CM 14 8 DL - England, (02.77) - 22.05.73* (par l'international) pour toutes informations.

Q. - Je souhaiterais avant d'acquérir le PCW 8256, obtenir des précisions sur les points suivants :
Des programmes écrits par un utilisateur de CPC 664 peuvent-ils être utilisés sur le PCW sans aucune modification ?
Existe-t-il des logiciels de gestion de fichiers, disponibles, sur le PCW 8256 ?
Quel est le prix actuel de la configuration de base du PCW 8256 (moniteur + drive + clavier + imprimante) ? Ce prix comprend-il le logiciel de traitement de texte ?

Jean-Luc Fontaine - La Suze/Sarthe

R. - La réponse, en ce qui concerne la compatibilité entre la gamme des CPC et le PCW, est simple : le Basic des CPC est le « Locomotive » et celui du PCW 8256 un Basic « Mallard ». Les Basics étant différents, la compatibilité n'existe pas. Vous pourrez évidemment « adapter » les listings des CPC quoique cette solution semble plus qu'aléatoire. Le Basic du PCW n'étant pas adapté aux graphismes, sons, couleurs... et beaucoup d'instructions n'existant pas sur les deux machines (LOCATE...), l'adaptation de jeux, par exemple, risque d'être fort fastidieuse, pour un résultat décevant. Le PCW est avant tout une machine réservée à un usage « Pro », sur laquelle effectivement sont disponibles, entre autres utilitaires, des logiciels de fichiers. Enfin, le prix de la configuration telle que vous la décrivez, est actuellement de 5 990 F (TTC) et comprend le logiciel de traitement de textes Locoscript, le Basic Mallard, CP/M plus et ses utilitaires.

PETITES ANNONCES

ECHANGE

Echange TRS 80 contre imprimante couleur MCP 40 ou souris. Recherche disciple 464 pour échange d'idées. J.F. Gonzalès, 187, rue David Johnston, 33000 Bordeaux.

Cherche jeu amusant et simple à échanger. Tél. 47.37.17.71.

Echange des jeux Amstrad contre un Spectrum. Paolo au 48.91.18.59 à Pantin.

Cherche compilateur et propose en échange deux logiciels au choix. L. Rialland, 12, rue Gagarine, 49000 Angers. Tél. 41.68.42.08 après 18 h.

Ehcange K7 Mandragore neuve + doc contre : Rambo, Commando, Beach Head 2, Super Texte, Space Moving, AMX Graphtrix ou Salut l'Artiste sur disquette. Paul Martinet, 9, rue Moulin Maugin, 25300 Pontarlier.

CPC 464 + drive échange logiciels contre notice en français de Tassword, Zen, Masterfile et/ou Hisoft Pascal. Emmanuel Lorge, 5, rue René Boschet, 93220 Gagny. Tél. 16.1.43.81.65.12.

Cherche possesseurs modem sur Amstrad 6128 pour échanges astuces et si possible plans pour modems. Raphaël Vandevuer, rue Joseph Druez, 12, 1080 Bruxelles, Belgique.

Cherche contacts Amstrad avec lecteur de disquettes 3 ou 5 pouces. Roger Soimosan, Levallois. Tél. 16.1.47.31.23.79 après 19 h 30.

Echange moniteur monochrome GT 65 Amstrad (3 mois) avec 3 disquettes de jeux ayant la valeur de 600 F + 500 F contre un moniteur couleur GTM 644 Amstrad de moins d'un an. Tél. 16.23.82.16.29 après 18 h 30.

Recherche et échange tous programmes éducatifs non commercialisés. Tél. 48.71.49.85 après 19 h. M. Gastal, 5, rue Jean Cocteau, 18100 Vierzon.

Echange projecteur sonore 8 super 8 Heurtier contre lecteur de disquettes 5 1/4. Vends cassettes vidéo 2000 17 cassettes + 2 décollées : 1 000 F ou échange. Faire offre à partir de 17 h. Tél. 46.78.48.19.

Echange PC 1500 A + CE 150 contre DMP 2000 ou FX 80 ou lecteur 3,5 u 5 1/4 pour CPC 664. M. Griffart, 41, rue des Processions, 59400 Cambrai.

Echange orgue portable Technics valeur de 7 000 F, 1 an, 4 octaves, boîte à rythme, cause double emploi contre CPC 6128 couleur. Tél. aux heures de repas au : 16.74.87.64.56.

Echange moniteur monochrome GT 65 + 600 F contre moniteur couleur, Amstrad CTM 644, moins de 5 mois apprécié. Charles Richard, 2, route de Saint-Sauveur, 77134 Les Ormes sur Voulzies. Tél. 16.1.64.01.78.60 à partir de 19 h en semaine.

Echangerais deux livres de R. Zaks (Programmation du 6502 et Applications du 6502) contre livres sur le Z80 ou Assembleur sur Amstrad. Michel Bauchamp, rue Claude Dechavaunes, 42630 Regny. Tél. 16.77.63.03.63.

Echange Camera sonore Canon S14 XLS + projecteur sonore Eumig S 931 en très bon état (1 an) contre Amstrad 664 ou lecteur de disquettes pour CPC 464. Tél. 16.84.29.47.86.

Echange appareil photo Bronica EC-TL auomatique Format 6×6 avec objectif 150 mm + paresoleil + malette métal contre CPC et moniteur couleur. Faire offre : Charles Imbrosciano, route de l'Etang, 43500 Saint Pal en Chalençon.

Echange guitare classique + usine électrique contre logiciels : cours de clavier piano + Amstradivarius + music Composer... Pascal au : 16.73.61.64.04.

Echange moniteur GTM 65 monochrome tout neuf avec deux logiciels disquettes d'une valeur de 900 F, le tout contre un moniteur couleur CTM 644 de moins de deux ans. Tél. 16.23.82.16.29 après 19 h à M. Bruno Mordret.

Echange Amstrad 464 monochrome + trucs et astuces + 5 logiciels cassettes + 1 000 F contre CPC 6128 monochrome. Demander Saddi au 16.1.46.60.32.91 poste 1183.

Amstrad 464 échange logiciels sur cassettes. Jean-Luc Orsoni, 4, place Fontaine-Neuve, Bastia.

Échange PCW complet contre CPC 6128 couleur. Tél. : 73.83.22.84. M. Rigoulet, 59, rue Chambige, 63430 Pont-du-Château.

Cherche à faire des échanges et à me lier d'amitié avec toute personne possédant un CPC 464, uniquement sur cassette. Écrire à M. Samuel Krief, 20, rue Paul-Éluard, 93000 Bobigny.

Cherche amstradien possédant microserveur pour discussion et conseils (utilisation et législation). Jean-Philippe Décossin, 20, rue d'Artois, 59000 Lille. Tél. : 20.30.86.27.

Cherche amstradien, 1, rue Charles-Lindbergh, 68120 Pfastatt, Romain Renoux.

Amstradistes bonjour. Je suis étudiant en BTS, j'ai un CPC 464 et je cherche cor-

respondants sérieux pour discuter Basic et surtout langage machine, serait près aussi à aider n'importe qui. N'hésitez pas, réponse assurée. Bruno Rollet, 16, chemin des Petites Brosses, 69300 Caluire.

Échange CPC 464 couleur + nombreux logiciels + livres + manette de jeux contre CPC 6128 couleur. Tél. : (16) 99.30.32.39.

Échange TV Multi-Standard, système européen style « globe trotters » avec GO et FM contre lecteur DDI-1 ou contre 65 jeux sur cassettes (originaux avec doc.) pour CPC 464. Tél. : (16-1) 45.47.75.13, après 18 h.

VENDS

Vends Amstrad 464 couleur garanti un an et demi, jeux, synthétiseur vocal et programmes à taper : 4 000 F. Tél. 16.59.06.16.56 à partir de 18 h 30.

Vends 6128 + disquettes + livres + valise : 4 000 F. Tél. 16.1.61.26.18.31 après 18 h 30.

Vends cause double emploi CPC 6128 écran monochrome garanti 6 mois + disquettes vierges + livres Amstrad, le tout : 3 500 F. A partir de 20 h : 48.05.39.14.

Vends CPC 464 + moniteur couleur + joystick + jeux, sous garantie 8 mois : 3 500 F. Tél. 16.23.83.04.09 après 20 h.

Vends 40 disquettes 3 pouces pour cause de passage sur disque 5 1/4. André Lambert, La Pilardière, 44440 Teille. Tél. 16.40.97.28.64.

Vends CPC 664 couleur, acheté mars 86, pour causes financières. 4 500 F. Tél. 16.1.39.78.60.99.

Vends CPC 464 couleur + 5 K7 de jeux, 5 livres, rallonge, housse, manette, autoformation au Basic : 4 000 F. Tél. 16.23.83.23.63.

Vends extension mémoire 64 K transformant 464 et 664 en 6128 avec câble pour 464 + lecteur de disquettes (entre autres Screen Copy et Screenswap). Prix : 990 F. M. Lebout, 14, Croix St André, 59600 Maubeuge.

Vends 6128 oct. 85, garanti 1 an, monochrome + Quick Shot II + magnéto K7 avec cordon et transfo + 60 jeux sur disquette + 80 jeux sur cassettes : 4 800 F. Christian Schach, 56, av. Charles Rouxel, 77340 Pontault. Tél. 60.29.03.03.

Vends trois K7 originales de jeux (Challenger, Hunchback, Flight Path 737) le tout : 390 F. Tél. 27.43.87.37 entre 20 h et 21 h.

Vends CPC 464 monochrome + drive 3 pouces + interface TBE + Micropen (Database 600 F) + 3D Mégacode + Chiro + Loto + Grapho + Astro + Music + Paint (DAO) + Amlettre + initiation au Basic + livres : 3 800 F. Tél. 16.92.83.63.83.

Vends imprimante Amstrad DMP 1 jamais servie. Sous garantie. Prix à débattre. Tél. 16.1.48.52.05.15, David Benisti à Thiais.

Vends pour CPC 664, 6128 magnéto K7 : 300 F. Tél. 16.93.39.55.79.

Vends CPC 6128 + adaptateur Péritel MP2 + joystick + 8 disquettes Maxell + 4 jeux : 4 350 F. Tél. 64.90.33.61.

Vends CPC 6128 monochrome 86, sous garantie, avec assembleur-désassembleur. Editeur-traceur DAMS et fichiers à accès direct U DOS 3 de Logicys : 4 500 F. Paris 46.51.07.31.

Vends 464 + 256 K (128 K Vortex + 64 K Core) + lecteur de disquettes + programmes jeux util. Tél. 60.47.00.79. Prix 5 500 F.

Vends CPC 664 monochrome + 2 joysticks + un livre + lecteur de K7 et câble + 3 disquettes + jeux. Prix: 4 500 F. Tél. 16.86.86.71.11 le samedi et dimanche.

Vends 664 monochrome + logiciels à discuter. Daniel Vittet. Tél. 16.1.48.77.23.85 après 20 h et le WE.

Vends CPC 664 + lecteur de disquettes, monochrome + logiciels, prix très intéressant. Hervé Didsch, 7, rue du Vieux Moulin, 77340 Pontault-Combault. Tél. 60.29.09.83 après 17 h 30.

Vends 464 couleur avec livre, 2 cassettes initiation au Basic + 6 cassettes de jeux. Le tout : 3 500 F. Tél. 69.43.08.20 à partir de 20 h.

Vends imprimante Smith Corona Fastext 80 parfait état, 80-132 colonnes, listing + feuilles + câble Amstrad 1 500 F. Jean-Yves Carluer, Coatlouarn, 29270 Carhaix. Tél. 16.98.93.15.99.

Vends CPC 6128 couleur 5 000 F cause achat PCW. Demander Loonis au CE 1. Tél. 46.99.05.35.

Vends Amstrad 464 moniteur monochrome + prise Péritel + joystick + jeux : 2 500 F. Olivier Raballand. Tél. 59.83.22.74 de 19 h à 21 h.

Vends CPC 464 couleur : 2 200 F + imprimante Smith-Corona 80 : 1 200 F. Tél. 16.91.78.51.78.

Vends CPC 464 couleur + joystick + jeux : 4 000 F ou échange contre 6128 monochrome. Tél. 43.08.01.14 à partir de 17 h 30.

Vends 464 + logiciels + adaptateur Péritel sous garantie acheté en février 86 + joystick : 2 650 F ou 4 000 F avec lecteur DDI. Delassus, 73500 Termignon. Tél. 79.20.51.36 ou 79.20.52.06.

Vends cause double emploi adaptateur Péritel neuf pour CPC 6128 ou 664 : 350 F. Tél. 32.42.82.58 après 19 h.

Vends CPC 464 monochrome, manuel d'utilisation, deux livres de programmation, cassettes vierges 2 000 F. Alain Gau, 3, avenue du Vexin, 78450 Villepreux. Tél. 34.62.38.57.

Vends synthé DK Tronics + 10 K7 vierges pour informatique : 400 F. M. Beunon, Chemin des Malpos, St Quay Perros, 22700 Perros Guirec. Tél. 96.48.73.07.

Vends synthé Techni Music état neuf sous garantie : 400 F + deux logiciels : Flight Path e Snooker) 100 F pièce. Tél. 75.54.54.43.

Vends 6128 monochrome + logiciels jeux en disquettes + utilitaires + K7 jeux + adaptateur Péritel : 5 000 F le tout. Tél. 43.39.85.67.

Vends cause double emploi une extension de RAM 256 K DK Tronics. Xavier Sauvan au 46.28.20.90.

Vends CPC 464 monochrome + imprimante GP 100 A + cordons + logiciels : 3 700 F. Tél. 16.1.34.14.73.84.

Vends synthé vocal (version cassette) état neuf : 400 F cause double emploi. Emmanuel Charlap, 10, rue de la Côte de Nacre, 14112 Diéville Beuville.Tél. 16.31.44.36.06.

Vends CPC 464 couleur + joystick + 12 logiciels : 1 750 F, demandez Olivier au 50.97.17.62.

Vends stylo Pen électrique pour Amstrad 464 couleur, état neuf : 230 F. Tél. 72.37.59.15 à partir de 17 h.

Vends CPC 6128 monochrome, prix à débattre, très peu servi. Tél. 16.1.30.53.34.35 (répondeur).

ECHANGE

Petit groupe d'amstradistes cherche tous contact avec possesseurs d'Amstrad sur la région Agennaise pour échanges idées, logiciels et éventuellement fonder un club. Tél. : (16) 53.96.55.46 après 18 heures.

J'ai francisé mon LOGO. Si cela vous interesse, contacter : Eric Abecassis, 12, avenue Albert Perrault, 94370 Sucy-len-Brie. Tél. : 45.90.70.55.

Possesseur d'un CPC 464 + Souris AMX cherche possesseur d'une imprimante. Echange de programmes possibles. Ecrire à Olivier Cornet, 147, avenue Henri Barbusse, 92700 Colombes. Réponse assurée.

Effectue traductions Anglais-Français de vos notices et livres techniques. Technicien compétent. Tél. : 76.72.96.40.

En vue de créer un Club Amstrad à Angers, je propose à toutes personnes intéressées par ce projet de m'écrire avec ses idées à : Thierry Boulay, 32, chemin de Nezay, 49100 Angers.

Recherche contacts région Troyes (Aube), Nogent/Seine (Aube), Provins (Seine & Marne) avec personnes possédant CPC 664/6128 pour initiation et échange d'idées. Cherche n° 1, 2, 3 Amstrad Magazine. Tél. : 25.79.80.63 après 20 h ou mercredi.

Digitelec 2000 cherche désespérément logiciels pour pouvoir enfin fonctionner ! Téléphonez au (16) 64.94.96.42 après 20 heures et demandez Pascal.

CPC 664 cherche contacts utilitaires et compilateurs divers P. NGUYEN, 30, square du Brabant, 78310 Elancourt.

Loisi-Micro Club à but non lucratif vous propose des échanges d'idées, de programmes, d'astuces... Loisi-Micro, c'est aussi une formation au basic attractive et passionnante ! Musse, rue Sainte Claire Deville à Toulon. Tél. : 94.20.42.64.

PCW 8256 angoissé recherche partenaire pour rompre son isolement. G. Goument, Impasse du boi d'Orties, Turquant, 49730 Montsoreau. Tél. : 41.38.11.90.

Chercher notice en Français du crayon optique DK Tronics et celle du langage Forth, contre Airwolf en K7, M. Poirot Didier, 3, rue Joffre, 88300 Neufchateau.

Possesseur CPC 6127, DXeur, recherche correspondants intéressés par applications Radio-Amateur (décodage CW5RTTY, interfaçages, etc.) T. Gaultier, 10, rue Habib Bou Gatfa, 2033 Megrine, Tunisie.

Club Amstrad Sud-Manche propose activités informtiques diverses mais sérieuses (travaux en commun sous CP/M programmation...). Rencontres mensuelles d'amstradistes normands du 50. Ecrire pour tous renseignements au : Club Amstrad Sud-Manche, 19, rue du Commandant Clouard, 50150 Sourdeval.

Echangerais mes compétences de traducteur technique, contre compétences d'électronicien qualifié, ou autre personne pouvant m'aider à faire fonctionner *drive 5,25 réalisé grace à Amstrad* Magazine n° 9. Urgent. Alain au 64.05.93.77.

Cherche contacts CPC 664 sur région Lilloise. *Possibilités de rencontres.* Téléphonez-moi au (16) 28.42.72.59 au 28.43.51.65 en demandant Renaud.

Proprose différents services sur Amstrad Région Toulousaine : *Analyse et écriture* de programmes, travaux d'impression, listings, étiquettes, courriers, etc. M. Souldadier, 22, impasse Bagnolet, 31100 Toulouse. Tél. : (16) 61.40.34.70.

Recherche dans la région de Haguenau Amstradistes voulant se réunir pour créer un club d'échanges d'idées et divers. Ecrire M. Evora Gilles, 3, rue Schilling, 67500 Haguenau.

ACHATS

Achète Amstrad Magazine n° 1, Arbic Laurent, 501 Le Grand Mail, 34100 Montpellier.

Achète Amstrad CPC 464 Couleur. Prix maxi : 2 500 F + 2 joysticks Quickshot et logiciel Salut l'Artiste, 200 F. Ecrire à Jérémie Badonnel, Maulan, 55500 Ligny en Barrois.

Cherche pour CPC 6128 : 1 adapteur péritel, 30 logiciels à bas prix (jeux et utilitaires) et une imprimante (Epson, Amstrad ou autres). Prix maxi pour l'ensemble 2 500 F. Ecrire à Erice Gueguain, 25, rue du Château d'Eau, 59142 Villers-Outreaux.

Achète CPC 464 sans moniteur : 1 500 F. Faire offres à J.P. Haution, 35, rue du Pas des Heures, 27100 Val de Breuil.

Recherche Amstrad Magazine n° 1, 2, 4 et cassettes 3d Grand Prix + Meurtre sur l'Atlantique. Faire offre à Fabien Bouchard, 3, allée de la Garenne, 89300 Joigny.

Cherche lecteur 5" 14 a bas prix ou échange contre logiciels utilitaires. Lux Jean-Pierre, 7, rue du 30e R.A., 45000 Orléans.

Cherche Amstrad CPC 464 Couleur. Prix maxi : 2 500 F. Faire offre à Kenizou David. Tél. : (16) 88.31.23.97 à partir de 20 heures. (Urgent)

Cherche lecteur de disquettes DDI-1 avec interface + disquettes, récent et à un bon prix. Tél. (après 19 h) au : (16) 47.98.47.01 (Indre et Loire).

Achète CPC 6128. Prix maxi : 4 000 F. Faire propositions. Tél. (bureau) : 47.76.43.24 poste 3578. (perso.): 42.04.18.07, Monsieur Lucas.

Achète pièces détachées ou épave de GP-100. Cherche plus particulièrement le chariot d'impression de l'imprimante. Cherche également conseils d'utilisation de la GP-100 sur 664. Faire offre à M. Dubroussin Patrick, Lot Mantin, CD 517, 38230 Tignieu.

Achète MP1 + Joystick (bas prix). Tél. : 47.93.10.00 (bureau) ou écrire M. Martineau Eric, 3, impasse St-Exupéry, 37500 Chinon.

Achète Amstrad CPC 664. 4 000 F maxi. Tél. : 43.05.20.26 à partir de 17 heures.

Achète programmes pour CPC 464, Interface RS 232 C et liaison Amstrad-Minitel. Espinasse Serge, 196, rue Costa de Beauregard, 73000 Chambéry. Tél. : (16) 79.75.04.43.

Recherche lecteur de disquettes DDI-1 3 pouces + disquettes. Tél. : 64.05.25.50 après 20 heures.

Achète tous programmes éducatifs pour CPC 6128. Mlle Béatrice Cassar, 38, rue de Mercantour, 78310 Maurepas.

Auteur-éditeur chercher commerçant consentant crédit sur imprimante Epson FX-80. Jean Thirion, 20 bis, rue A. France, 54250 Champigneulles.

Achète épave GP-100 ou chariot supportant la tête d'impression. Faire offre au 78.32.28.30 après 18 heures.

Achète logiciels éducatifs et utilitaires sur *CPC 464. Bouvier Jean-Michel, Quartier* Lemaitre, Bt D5, lg 31, 77010 Melaun Cedex ou tél. : 60.68.98.26.

Recherche Amstrad Magazine n° 1, 2, 3 et Cahiers d'Amstrad n° 1. Achète livres pour débutants sur CPC 464. Le Bretton Eric, La Florard, Bat 1, apt. 2, rue Montserrat, 83200 Toulou, tél. : (16) *94.91.37.74 (après 18 h si possible).*

PETITES ANNONCES

Envoyez-nous vos P.A. **gratuites** rédigées **très lisiblement** à : Amstrad Magazine, 55, av. Jean Jaurès, 75019 Paris.

RUBRIQUE :
☐ Achat ☐ Echange
☐ Vente ☐ Divers



GENERAL est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique.

Amis clients, vous aimez l'efficacité : GENERAL est une entreprise efficace, à votre image.

Des preuves ?

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

1 **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.

2 **Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).

3 **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurence féroce qui y règne, so,nt bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : **(1) 42.06.50.50, poste 40.**

Chaînes hi-fi AMSTRAD CD-1000 & CD-2000

avec compact-disc intégré



La chaîne CD-1000 complète avec ses enceintes
4490F
A crédit CETELEM
990F au comptant
+ 18 mensualités de **237,30F**
TEG : 24,35 %
Coût total du crédit avec assurance : 771,40F

La chaîne CD-2000 complète avec ses enceintes
4990F
A crédit CETELEM
1490F au comptant
+ 18 mensualités de **237,30F**
TEG : 24,35 %
Coût total du crédit avec assurance : 771,40F

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

CD-1000	CD-2000
Ampli 30 watts	Ampli 30 watts
Egaliseur 5 fréquences	Egaliseur 5 fréquences
Double platine cassette avec position métal	Double platine cassette avec position métal
Tuner PO/GO/FM	Tuner PO/GO/FM
Platine disque 33/45 T, cellule magnétique	Platine disque 33/45 T, cellule magnétique
Compact-disc laser recherche rapide, tiroir électrique, affichage numérique de la plage	Compact-disc laser recherche rapide, tiroir électrique, affichage numérique de la plage
Enceintes 2 voies (1 boomer + 1 tweeter) 30 watts	Enceintes 2 voies (1 boomer + 1 tweeter) 30 watts
Dimensions (LxPxH) Chaîne hi-fi 35 x 33 x 39 cm Enceintes 25 x 21 x 35 cm	Meuble rack
	Dimensions (LxPxH) Chaîne hi-fi 35 x 33 x 39 cm Enceintes 30 x 25 x 48 cm

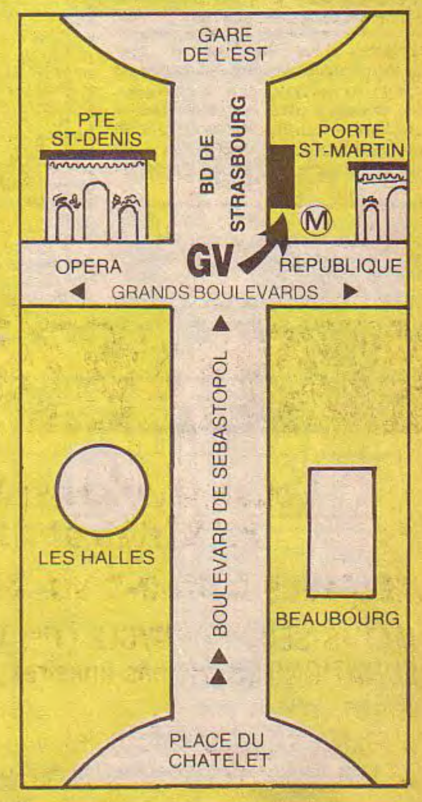


Offrir une chaîne complète, avec tous les éléments y compris le compact-disc, pour moins de 5000 F, il ne pouvait y avoir qu'AMSTRAD et son génial patron, Alan SUGAR, pour nous l'offrir.

Incontestablement, l'événement HIFI de l'année. A venir écouter absolument chez GENERAL, le temple d'AMSTRAD.

MAGASIN DE VENTE





10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50

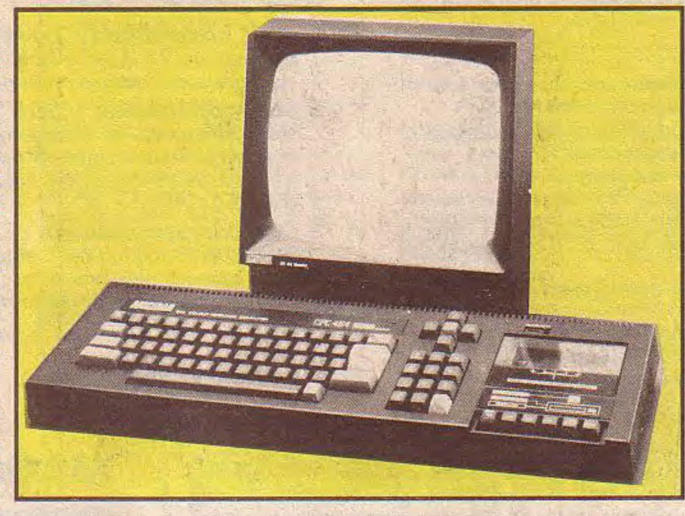


l'ordinateur familial Amstrad CPC 464

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.



Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "QWERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pourles graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome
2690F
A CREDIT CETELEM
590F au comptant
+ 12 mensualités de **201,30F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 315,60F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur
3990F
A CREDIT CETELEM
790F au comptant
+ 18 mensualités de **216,90F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 704,20F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
4 LOGICIELS : DECATHLON + BEACH HEAD + JET SET WILLY + SABRE WULF sur cassette ou disquette **+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT**



En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

AMSTRAD

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

PROCESSEURS:
Z80A
64K de mémoire vive RAM (plus de 42K pour l'utilisateur)
32K de mémoire ROM avec BASIC et système d'exploitation résidant
6845 contrôleur d'écran
GI processeur générateur de son AY-3 8912-3 voix, 7 octaves
8255 interface parallèle entrée-sortie pour le processeur de son GI

CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

	Normal	Mode Haute rés.	Multicol.
Nombre de de coul.	4 sur 27	2 sur 27	16 sur 27
Points Vertic.	200	200	200
Points Horiz.	320	640	160
Nbre car.	40	80	20

CLAVIER:
74 Touches — type qwerty, pavé numérique, curseurs et curseur de copie, grande enter, shift, caps lock, tab, escape, delete, clear, control.

LECTEUR DE CASSETTE:
Vitesse d'enregistrement au choix – 1K baud ou 2K baud, vitesse de lecture déterminée par le logiciel. Verrouillage. Interruption de moteur contrôlée par le logiciel.

EXPANSIONS:
Lecteur de disquette compact avec CP/M et le langage LOGO.
Imprimante compatible Centronics
Manette(s) de jeux.
Extensions ROM
Extensions RAM jusqu'à 8160K.

PRISES EXTERNES:
Connecteurs PCB pour expansion multiple et parallèle Centronics.
Prise à 9 trous pour manette
Prise à 6 trous pour — RVB et sync
— vidéo composite
— luminance et sync

Prise 3,5mm pour son stéréo
Prise 5mm pour alimentation du CPC 464 (seulement à partir du moniteur)

DIMENSIONS (mm):

		larg.	haut.	prof.
Clavier	:	580	70	170
CTM640	:	375	340	365
GT64	:	305	315	335
Manette	:	90	170	100
Modulateur	:	120	70	170

POIDS (kg):

Clavier	:	2,4
CTM640	:	10,6
GT64	:	6,3
Manette	:	0,3
Modulateur	:	1,4

ALIMENTATION:
Système d'affichage: 240V AC 50Hz
(clavier et lecteur alimentés à partir de l'écran)

*CP/M est une marque déposée de Digital Research Inc. AMSTRAD et Amsoft sont des marques déposées de Amstrad Consumer Electronics PLC.



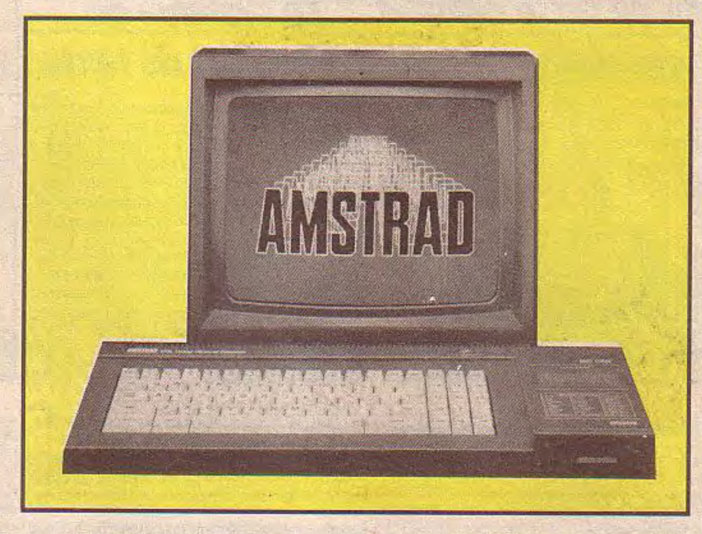
l'ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.
Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.
De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.



Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type QWERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.

Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.

Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome

4490F

A CREDIT CETELEM
990F au comptant
+ 18 mensualités de **237,30F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 771,40F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur

5990F

A CREDIT CETELEM
1290F au comptant
+ 30 mensualités de **214,10F**
TEG : 24,10 % - Coût total du crédit avec assurance : 1723F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
4 LOGICIELS : DECATHLON + BEACH HEAD + JET SET WILLY + SABRE WULF sur cassette ou disquette + **1 JOYSTICK QUICKSHOOT**



En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Caracteristiques Techniques du CPC6128

EXTENSIONS:
Lecteur de disquette compact, type FD 1.
Imprimante de type Centronics.
Manette(s) de jeux.
Différents périphériques dont les extensions ROM.

PRISES EXTERNES:
Connecteurs PCB pour expansions multiples et parallèles Centronics.
Prise pour le 2 ème lecteur de disquette (avec le cordon DI-2)
Prise à 9 trous pour la manette
Prise à 6 trous pour RVD et sync, vidéo composite, luminance et sync
Prise à 5 trous pour le lecteur de cassette (avec le cordon CL-1)
Prise 3,5 mm pour le stéréo
Prise 5 mm d'alimentation du lecteur de disquette (12V)
Prise 5 mm d'alimentation du CPC664 par le moniteur (5V)

DIMENSIONS (mm): / **POIDS (Kg):**

	Larg	Haut	Prof.		
Clavier	520	48	170	Clavier	2.0
CTM644	375	340	365	CTM664	10.6
GT65	305	315	335	GT65	6.3
Manette	90	170	100	Manette	0.3
Modulateur	120	70	170	Modulateur	1.4

CP/M suppose l'utilisation d'un écran 80 colonnes. L'aptitude du CPC6128 à présenter un texte en format 80 colonnes est indispensable dans la majorité des applications sous CP/M.

ALIMENTATION:
Système d'alimentation de l'écran: 220V AC 50 Hz (clavier et lecteur de disquette alimentés à partir de l'écran)

PROCESSEURS:

Z80A	Processeur fonctionnant à 4 MHz
128K	d'octets en RAM répartis en 2 blocs mémoire (plus de 41K pour l'utilisateur en BASIC, plus de 61k en zone de programme transitoire 'TPA' disponibles sous CP/M Plus)
48K	de mémoire morte avec BASIC et système d'exploitation résidents.
6845	Contrôleur d'écran
AY-3-8912	Processeur générateur de son 3 voix, 8 octaves
8255	Interface parallèle entrée-sortie
7653	Contrôleur du lecteur de disquette

CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

Modes d'affichage	MODE 1	MODE 2	MODE 0
Nbre de couleurs	4 sur 27	2 sur 27	16 sur 27
Points verticaux	200	200	200
Points horizontaux	320	640	160
Caractères par ligne	40	80	20

CLAVIER:
74 touches, type QWERTY, pavé numérique, pavé curseur et de copie, grande touche ENTER, shift, CAPS LOCK, tape, escape, delete, clear et control.

MANIPULATION DE CASSETTES:
2 vitesses d'enregistrement au choix, 1K ou 2K baud, vitesse de lecture déterminée par le logiciel, verrouillage, interruption de moteur contrôlée par le logiciel.

Caractéristiques du lecteur de disquette:
Le lecteur de disquette est de format 3 pouces, conformément au standard Hitachi/Panasonic. Conçu pour un taux de séquence d'exécution de 12 mS et un temps fixé de 30 mS.
Le système est conçu pour un maximum de 2 lecteurs de disquette.
L'interface dispose d'une extension ROM contenant les éléments spécifiques à la machine pour le CP/M 2.2 et Dr LOGO.
Les disquettes trois pouces fonctionnent sur leurs 2 faces, chacune étant réutilisable grâce à un clip de protection amovible.

AMSDOS & CP/M PLUS
AMSDOS est un système d'exploitation sur disquettes adapté au langage Locomotive BASIC et a de nouvelles commandes permettant de tirer un profit maximum des fichiers sur disquette. AMSDOS permet aux programmes en BASIC d'accéder à un fichier sur cassette, en fait on utilise les mêmes commandes avec des noms conformes aux normes prévues pour CP/M et CP/M Plus. AMSDOS peut lire et écrire sur des fichiers CP/M et vice versa, car la structure de leurs fichiers est identique.
Le système d'exploitation CP/M Plus de Digital Research fourni avec le CPC6128, permet aux utilisateurs d'accéder aux logiciels écrits sous CP/M. Des caractéristiques propres au CPC6128 ont été ajoutées aux utilitaires habituels du CP/M Plus.

Organisation de la Disquette:
AMSDOS et CP/M Plus permettent tous deux 2 systèmes de mise en format différents:
Le format SYSTEME et le format DONNEES seulement.
La sélection du format se fait automatiquement sur l'accès à la disquette. Les deux formats utilisent la même structure mais la configuration de leur secteur est distincte.

Caractéristiques communes:
Simple face, double densité.
Taille de secteur de 512 octets.
40 pistes
Secteurs imbriqués 2:1.

Le format SYSTEME:
C'est le format le plus répandu puisque CP/M 2.2 et CP/M Plus ne peuvent être chargés qu'à partir d'une disquette format système. 2K sont utilisés pour le catalogue et 9K sont réservés pour le système.
9 secteurs par piste.
2 pistes réservées pour CP/M.
Capacité de la disquette formatée: 169K.

Le format DONNEES seulement:
On utilise toutes les pistes pour sauvegarder les données. 2K sont réservés au catalogue.
9 secteurs par piste.
Pas de piste réservée.
Capacité de stockage: 178K
Le CPC6128 est compatible avec les programmes développés pour Amstrad sous CP/M 2.2 et ils tourneront sous ce système d'exploitation.
CP/M Plus est équivalent à CP/M 3.0.
Le système de la disquette permet d'accéder à chaque face suivant la façon dont la disquette est introduite, aussi bien sous AMSDOS que sous CP/M Plus.
Veuillez noter que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels existants. Toutefois, certains progiciels font appels à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui empêche le fonctionnement sur un CPC6128.
Les fichiers protégés sur cassette ne peuvent être recopiés sur disquette, il convient de respecter les conditions de copyrights de tout logiciel lorsque l'on transfère des programmes de cassette à disquette.
Dans le but de poursuivre notre politique de qualité de services et produits, nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les composants de nos produits, de changer de constructeur, de source d'approvisionnement des matériaux techniques.



Amstrad PCW 8256 ordinateur personnel traitement de texte

Un système de traitement de texte complet
Un ordinateur complet :



Le PCW 8256 Amstrad est un système complet avec un ordinateur incorporé individuel à disquettes, traitement de texte et imprimante.

- écran à haute résolution ;
- lecteur de disquettes intégré ;
- ordinateur 256 ko de RAM ;
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier" ;
- levier pour alimentation automatique feuille à feuille ;
- clavier AZERTY 82 touches ;
- CP/M+ avec GSX et Dr Logo ;
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante ;
- basic Mallard avec Jetsam ;
- possibilité d'extension ;
- possibilité de deuxième unité de disquettes d'un méga-octet.

Le système de traitement de texte

Le PCW 8256 révolutionne la façon dont un futur utilisateur peut comparer, désormais, les prix entre un système de traitement de texte complet et une machine à écrire électrique. Avec 256 ko de RAM, le lecteur de disquettes intégré au moniteur, le logiciel de traitement de texte Locoscript et la puissance de l'ordinateur sous CP/M+, Amstrad accélère encore la suppression des tâches routinières de bureau par l'informatique. Et ce, d'une façon complète, simple et efficace.

Déballez ; branchez ; connectez le clavier et l'imprimante à l'écran ; allumez ; mettez le papier en place ; introduisez la disquette dans le lecteur.

Vous êtes prêt à utiliser votre traitement de texte. Amstrad vient d'éliminer le premier mythe : celui de la difficulté de la mise en œuvre.

La simplicité du logiciel de traitement de texte du PCW 8256 le rend aussi facile à utiliser qu'une machine à écrire électrique ; dès que vous en aurez assimilé les bases techniques, il vous sera possible de progresser en utilisant le logiciel de traitement de texte le plus sophistiqué disponible sur le marché.

Le clavier AZERTY du PCW 8256 de 82 touches est programmé pour être utilisé avec le logiciel Locoscript, ce qui en facilite considérablement les manipulations.

Les fenêtres de "menus" d'opérations sont appelées par des touches de fonction spéciales, ce qui évite d'avoir à retenir des codes compliqués pour des tâches aussi simples comme, par exemple, celle de déplacer le curseur en fin de ligne.

Locoscript vous propose toute une série de menus "fenêtres" d'opérations en langage simple qui vous aideront à créer le document que vous désirez, puis à l'imprimer.

Utilisez la "disquette RAM" pour mémoriser les informations tandis que vous créez votre document que vous sauvegardez en utilisant le lecteur de disquettes intégré ; ainsi, vous pouvez le relire ou l'utiliser à votre gré, vous évitant ainsi de classer des montagnes de lettres ; il vous suffira de ranger vos disquettes dans leurs boîtes. Chaque disquette représente une capacité d'environ 180 000 caractères ; celle d'une page A4 est d'environ 1000 à 1500, donc une seule disquette peut stocker à peu près 150 pages aisément. Les disquettes sont protégées de la poussière par des boîtiers plastiques, vous permettant de les promener sans aucun risque dans votre poche.

Si vous devez envoyer de grandes quantités de lettres ou de documents identiques, il vous suffira de faire appel à un document modèle et de changer juste le nom et les informations spécifiques du client, ceci s'appliquant aussi bien à une simple lettre qu'à un contrat de cent pages.

Avec Locoscript, vous n'aurez à changer le nom qu'une seule fois ; il se chargera, chaque fois qu'il sera nécessaire, de le remplacer tout au long du document, et les lignes seront reformatées automatiquement. Le logiciel de traitement de texte fourni a été spécialement écrit et possède toutes les caractéristiques et capacités qu'un système autonome de traitement de texte professionnel devrait comporter, tout en utilisant des procédures logiques et bien conçues, compréhensibles même par un profane en informatique.

4997 F HT
pour le PCW 8256
avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte.

5927 F TTC
A CREDIT CETELEM
1327 F au comptant
+ 24 mensualités de **301,10 F**
TEG : 24,10. Coût total du crédit avec assurance : 1626,40 F.

PCW 8512
identique à
PCW 8256
sauf 2[e] unité
disquette et 512 K
7690 F TTC



Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et vous permet d'imprimer et d'éditer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes, ainsi que de nombreuses caractéristiques d'édition pour la coupure et l'insertion, sont fournies. L'écran affiche une série de menus "fenêtres" auxquels on fait appel en sélectionnant des touches de fonction qui contrôlent les commandes d'édition et de format de texte.

Il est essentiel que l'imprimante et le programme de traitement de texte collaborent étroitement afin de pouvoir supporter les nombreuses caractéristiques d'affichage telles que : exposants, indices, caractères gras, italiques, différents espacements et copies rapides.

La différence entre un système de traitement de texte et une machine à écrire est le contrôle par ordinateur de l'opération de traitement de texte. Certains constructeurs proposent des machines vous permettant différentes applications informatiques, d'autres proposent des machines dédiées au traitement de texte qui excluent leur utilisation en tant qu'ordinateur.



Amstrad vous fait gagner sur les deux tableaux : avec une imprimante intégrée assurant toutes les opérations que permet le logiciel, et un ordinateur de pointe très fonctionnel, tournant sous un système mondialement connu, le CP/M+, qui vous donne accès à plus de trois mille logiciels.

Avec l'aide du microprocesseur Z80 A fonctionnant à 4 MHz, le PCW 8256 surpasse en vitesse et performances un IBM PC ordinaire. Et si une disquette n'est pas suffisante, vous pouvez installer une deuxième unité d'un méga-octet afin d'augmenter la capacité de la mémoire dont vous aurez besoin pour vos mailings, ouvrages littéraires ou documents comptables. En outre, la copie de sauvegarde n'en sera que simplifiée.

Si le PCW 8256 propose un système de traitement de texte et des programmes sous CP/M pour votre "efficacité personnelle", ses qualités ne s'arrêtent pas là pour autant ! Amstrad vous offre aussi l'accès au puissant basic Mallard de Locomotive Systems, Dr Logo de Digital Research et le GSX (Graphics System eXtension) pour vous permettre de mieux exploiter les possibilités de la micro-informatique et de l'expérimenter en écrivant des programmes qui nécessitent la souplesse d'adaptation du PCW 8256.

Ordinateur personnel - traitement de texte.

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES :

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.

De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M+ avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M+, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

L'écran.

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40 % supérieure à celle d'un écran standard 80 × 24.

Disquettes.

Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique.

Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.

La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format.

Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M+.

Le système graphique GSX de Digital Research est fourni avec le PCW 8256 afin d'offrir une interface standard de logiciel pour des programmes graphiques. Dr Logo est également fourni et est compatible avec le Dr Logo du CPC 6128 et du CP/M2,2 Amstrad.

CPU et RAM.

Un microprocesseur Z80 A standard avec 256 ko de RAM. Environ 112 ko de cette mémoire sont réservés pour la disquette RAM afin d'accentuer la vitesse d'utilisation des programmes sous CP/M, en se servant des techniques de recouvrement. Au lieu d'aller chercher les informations ou les programmes sur une disquette, le système les trouve rapidement sur le disque RAM (mémoire virtuelle) et reste ainsi entièrement compatible avec le grand choix de logiciels sous CP/M.

Des microprocesseurs indépendants sont utilisés pour le contrôle de l'imprimante et du clavier.

Imprimante.

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.

Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.

Options.

Une interface série et Centronics parallèle RS 232 peut être installée si nécessaire.

CP/M+ est équivalent à CP/M 3.0.

On peut avoir accès aux deux faces d'une disquette CP/M+ Amstrad ou AmsDos par le contrôleur de disquette en retournant la disquette

On note que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels CP/M existants.

Cependant, certains progiciels font appel à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui ne permet pas leur fonctionnement sur un PCW 8256.

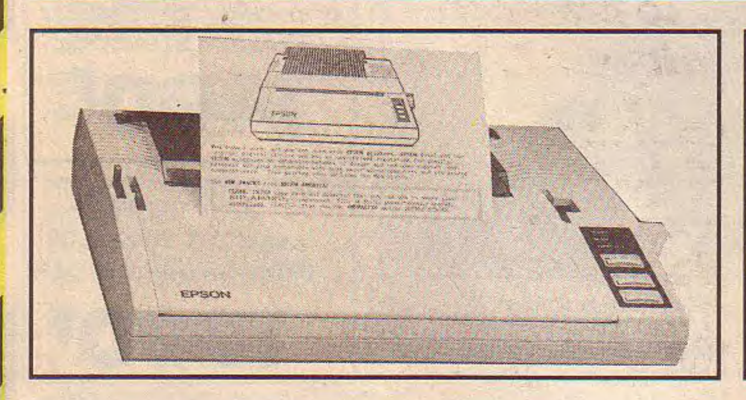
Dans le but de poursuivre notre politique de qualité, nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les spécifications techniques de nos produits.

Clavier, ordinateur et moniteur monochrome conçus en Grande-Bretagne et fabriqués en Corée.

Logiciels conçus en Angleterre et en France, fabriqués en Corée, en Grande-Bretagne et en France.



Imprimante Epson LX80



L'imprimante LX80 s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

TARIF GENERAL
pour Epson LX80

2995 F

A CREDIT CETELEM
695 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 24,35 % -Coût total du crédit avec assurance : 360 F

CONDITIONS GENERAL
Garantie : 1 an, pièces et main d'œuvre

L'imprimante Epson LX-80 offre, à un prix abordable, une qualite d'impression et des fonctions évoluées dont on ne pouvait disposer jusqu'à présent que sur des imprimantes plus onéreuses.

Possibilités de l'imprimante LX-80

Outre les performances et la fiabilité que l'utilisateur est en droit d'attendre d'une imprimante Epson, la LX-80 offre:

- Un mode d'impression rapide pour les documents de travail
- Un mode d'impression de qualité quasi-courrier pour les documents destinés à la diffusion
- Un choix de styles comprenant les caractères romains et italiques, six largeurs de caractere et deux types d'impression en gras
- Des caracteres definissables par l'utilisateur, lui permettant ainsi de créer et d'imprimer ses propres lettres ou symboles
- Un mode graphique à haute résolution pour la réalisation de graphiques, de diagrammes et d'illustrations
- Onze jeux de caractères internationaux
- Un dispositif facile de chargement du papier
- Un système de cartouche pour remplacer facilement et proprement le ruban

Sélection des modes d'impression

Les differents modes d'impression de la LX-80 vous offrent un grand choix de largeurs, d'epaisseurs et de styles de caracteres. Vous pouvez activer ces modes de differentes façons selon vos besoins et les possibilités de votre logiciel. La methode generalement utilisee consiste a placer des codes d'impression dans votre document, dans un langage de programmation tel que le BASIC, ou en donnant des commandes d'impression qui font partie des instructions d'impression s'adressant au logiciel que vous utilisez.

Dans un grand nombre de cas, la fonction SelecType est la façon la plus simple de selectionner les modes d'impression de la LX-80. Cette fonction modifie le rôle des trois commutateurs places sur l'imprimante (ON LINE, FF et LF). Apres avoir active le mode SelecType, vous pouvez utiliser ces commutateurs pour choisir une ou plusieurs fonctions parmi les six proposees. Ces fonctions commandent cinq styles d'impression, la sixieme etant un code de reinitialisation. Ce code fait revenir l'imprimante à son mode d'impression normale en pica a simple frappe.

La tête d'impression

La LX-80 possède une tête d'impression portant neuf aiguilles disposées verticalement. Chaque fois qu'une aiguille est déclenchée, elle vient frapper le ruban encre et l'appuie contre le papier pour produire un point d'environ 1/72ème de pouce (3/10 mm) de diamètre. La taille des points peut varier légèrement selon l'usure du ruban et le type de papier. Lorsque la tête se déplace horizontalement sur la page, les aiguilles sont déclenchées successivement selon différentes configurations, représentant des lettres, chiffres, symboles ou des dessins.

Par exemple, pour imprimer la lettre T majuscule en pica, la tête déclenche l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème de pouce (4/10ème de mm), déclenche à nouveau l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème de pouce, déclenche les 7 premières aiguilles a partir du haut, se déplace de 1/60ème de pouce, déclenche l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème de pouce et déclenche une dernière fois l'aiguille supérieure pour terminer l'impression de la lettre. Tout cela se passe en 1/100ème de seconde.

Impression bidirectionnelle

Dans les explications du présent manuel, nous considérons que la tête d'impression de la LX-80 se déplace uniquement de la gauche vers la droite, de la même maniere que sur une machine à écrire. Néanmoins, lors de l'impression en mode rapide, la LX-80 travaille en bidirectionnel: la tête d'impression se déplace de la gauche vers la droite pour imprimer une ligne et ensuite de la droite vers la gauche pour imprimer la ligne suivante.

Toutes les fonctions de calcul pour l'impression bidirectionnelle sont realisées par l'imprimante elle-meme. Ainsi, tant que l'imprimante fonctionne normalement, vous n'avez pas a vous preoccuper de la maniere dont l'imprimante effectue ces operations internes.

Modification de pas

Outre le pica, qui correspond à 10 caractères par pouce, la LX-80 peut aussi imprimer en d'autres largeurs ou pas. Pour ce faire, elle reduit le déplacement de la tête d'impression entre deux déclenchements successifs des aiguilles. En mode elite par exemple, elle imprime 12 caracteres par pouce et en mode condense, elle en imprime un peu plus de 17. Ce faisant, l'imprimante ne modifie pas la configuration des aiguilles, mais reduit seulement les ecarts horizontaux entre les points.

Mode NLQ (qualité quasi-courrier)

Les exemples precedents ont ete réalisés en mode rapide, mais la LX-80 peut egalement imprimer en mode "courrier" ou NLQ, dont nous avons deja donne des exemples dans les chapitres precedents.

Les lettres en mode NLQ sont formées de manière plus précise qu'en mode rapide, car elles sont composées d'un plus grand nombre de points. Ceci s'explique par deux différences entre l'impression rapide et le mode NLQ. Dans le mode NLQ, (1) la tête se déplace plus lentement, ce qui permet aux points de se recouvrir; (2) chaque caractère est imprimé par deux passages de la tête d'impression.

Pour améliorer encore la qualité des caractères NLQ, les deux passages de la tête d'impression s'effectuent dans le même sens, ce qui assure un alignement vertical précis des points.

Comme en mode NLQ, la tête d'impression passe deux fois pour chaque ligne et n'imprime que dans une seule direction, l'impression dans ce mode est bien entendu plus lente.

Grâce à ces deux modes, rapide et NLQ, la LX-80 vous permet de choisir entre l'impression rapide et l'impression de haute qualité. Vous pourrez par exemple imprimer vos documents de travail et vos brouillons de lettres en mode rapide et réserver le mode NLQ aux versions finales et aux documents destinés à la diffusion.

SelecType vous permet de passer sans difficulté du mode rapide au mode NLQ et inversement, mais vous pouvez aussi sélectionner et annuler le mode NLQ par une commande de programme ou à l'aide d'un sélecteur spécial situé à l'arrière de l'imprimante. La commande de programme est décrite au chapitre 5 et le fonctionnement du sélecteur (appelé interrupteur DIP) est explique dans l'annexe D.

Codes d'impression

Pour exploiter au maximum les nombreuses possibilités de la LX-80, vous pouvez utiliser un programme logiciel qui envoie les codes corrects à l'imprimante; il existe également d'autres méthodes pour le faire. La diversité des programmes d'application et des systèmes informatiques avec lesquels la LX-80 est compatible nous empêche d'être aussi précis que nous l'aurions voulu dans ce chapitre. Les applications possibles sont tellement nombreuses et diverses que nous ne pouvons fournir des informations détaillées pour chacune d'elles.

Caractéristiques techniques

Impression

Méthode d'impression	Impression matricielle à impact
Vitesse d'impression	100 caractères par seconde (impression en pica)
Vitesse d'avance du papier	Environ 150 ms/ligne (à 1/6ème de pouce par ligne) Environ 100 ms/ligne (pendant l'avance continue du papier)
Sens de l'impression	Bidirectionnel, géré par la logique Unidirectionnel (de la gauche vers la droite) en mode graphique
Jeu de caractères	96 caractères romains 96 caractères italiques 32 caractères internationaux 32 caractères internationaux italiques 32 caractères graphiques 96 caractères NLQ (qualité quasi-courrier) 32 caractères internationaux NLQ (qualité quasi-courrier)

Imprimante

Ruban	Ruban cassette, encre noire
MCBF	3 millions de lignes (ne concerne pas la durée de vie de la tête d'impression)
Duré de vie de la tête	100 millions de caractères d'impression

Papier

	Largeur du papier	Entrainement du papier
Papier à perforations	4 à 10"	Entraineur à picots en option
Feuille à feuille	Max. 8,5"	Par friction
Nombre d'exemplaires	Un original plus une copie; l'épaisseur maximum ne peut excéder 0,005"	

IMPRIMANTE CENTRONICS GLP 3101

A mesure que les ordinateurs personnels à usage familial ou de petites entreprises deviennent des éléments indispensables de la vie moderne, il se crée une demande toujours plus grande pour des imprimantes compactes, légères, de haute qualité mais de prix raisonnable. L'imprimante CENTRONICS GLP 3101 a justement été conçue pour fonctionner avec des ordinateurs personnels. Elle offre des caractéristiques que l'on ne trouve pas toujours sur les autres imprimantes du même ordre de prix, telles qu'une tête d'impression à matrice de 9 aiguilles, de très petite taille et garantie pour une longue durée de vie, impression à recherche logique bidirectionnelle pour textes et unidirectionnelle pour graphiques, à 50 caractères par seconde et un fonctionnement plus silencieux. Elle présente également un choix recherché de différents types de caractères tels que ASCII 96, caractères graphiques et caractères internationaux. Elle imprime le papier feuille à feuille, mais peut aussi imprimer le papier à pliage paravent et le papier en rouleau, grâce à son dispositif d'alimentation automatique en option. Pour plus de maniabilité, son panneau de commande avec touches de mise en marche et d'arrêt (ON/OFF), de connection (ON LINE), d'alimentation par ligne (LF) et indicateurs de mise sous tension (POWER) et d'erreur (ERROR) se trouve placé à l'avant de l'imprimante. Fabriquée et essayée selon des normes très sévères, le CENTRONICS GLP 3101 est une unité de grande fiabilité qui offrira de bons et loyaux services.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Méthode d'impression : matrice de points à impact - Tête d'impression : 9 aiguilles - Vitesse d'impression : 50 cps - Direction d'impression : à recherche logique bidirectionnelle pour caractères standards, élargis, condensés ou gras ; unidirectionnelle pour indices supérieurs et inférieurs, profil binaire et caractères graphiques - Nombre de copies : original plus 2 copies - Jeux de caractères : 96 caractères ASCII ; 48 caractères européens ; 16 caractères grecques ; 48 caractères graphiques ; 16 symboles mathématiques et autres : 5 symboles - Vitesse : 250 m/s à pas d'interligne de 1/6", 4 lignes/s en continu (FF) - Caractères par ligne : normal, 80 car/ligne (10 cpi) ; élargis, 40 car/ligne (5 cpi) ; condensés, 132 car/ligne (17 cpi) ; condensés élargis, 66 car/ligne (8,5 cpi) - Mode alimentation papier : par friction ; par picots (option) - Type et largeurs de papier : feuille à feuille (A4) 201.8mm ; Lettre 216mm ; Pliage paravent (option) 101.6mm à 254mm ; Rouleau (option) 210.8mm ou 216mm - Ruban : largeur 8mm ; longueur 10m ; type : en tissus, continu ou cassette ; couleur : noir - Dimensions : 333(L) x 190(P) x 70(H) mm - Poids : 3 kg - Température : 5°C à 35°C - Humidité : 20 à 80 % - Niveau bruit : moins de 60dB en fonctionnement - Alimentation : 117, 220 ou 240 V - Consommation : 30 VA - Interface standard parallèle 8 bits - Fonctions diverses : détection positionnement, détection fin de papier, auto-impression, mise en réserve hexadécimale.



1995F



MODEM DIGITELEC DTL 2000

UTILISATION

Le DTL 2000 est un véritable système de communications qui vous permettra non seulement d'échanger des données et des programmes avec un autre micro-ordinateur et de vous raccorder à l'un des nombreux réseaux de services télé-informatiques, mais aussi d'utiliser votre ligne téléphonique en association avec votre ordinateur à des fins domestiques telles que la télécommande par téléphone ou la messagerie électronique privée.

Mais, voyons tout de suite plus en détail quels sont les éléments constitutifs de votre DTL 2000.

A l'avant, sept voyants lumineux vous renseigneront en permanence sur le déroulement de vos communications :

- MARCHE indique que le modem est sous tension.
- CONNEXION indique qu'il est en ligne.
- PRET A EMETTRE signifie que la porteuse d'émission est modulée par le DTL 2000.



S'il y a en même temps connexion, la porteuse est effectivement émise sur la ligne.

- DETECTION indique que l'on reçoit la porteuse d'un autre modem.
- RECEPTION et EMISSION visualisent les données transmises dans les deux sens.
- TEST, enfin, est un voyant dont la signification varie suivant la carte utilisée. Dans le cas de la carte DTL V 23 ou de la carte DTL PLUS, il indique que l'on est en mode V 23 symétrique

TARIF GENERAL
pour DTL 2000 V 23
1490F

TARIF GENERAL
pour DTL 2000 PLUS (MODULATION V 21 et 23
1990F

Imprimante AMSTRAD DMP 2000



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à solver vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 2000
2290F
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **223,40 F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 210,60F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie 1 an
pièces et main d'œuvre
CADEAU !!!
1 RAME (500 feuilles)
papier paravent 70 g

AMSTRAD DD1
avec son alimentation
et son interface
1995F
A crédit (CETELEM)
395F au comptant
+ 6 mensualités de **289,30F**
avec assurance
Coût total du crédit avec assurance : 135,80F
TEG 24,35 %

AMSTRAD FD2
2e unité sans intrface contrôleur
1590F

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sûr, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsque l'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur : vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DDI-1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le Basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DDI-1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé pour plus de sécurité sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FDI) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Un deuxième interface n'est pas nécessaire.

DIMENSIONS :
Lecteur de cassettes :
Taille : 75(H) x 105(W) x 280(D) mm
Poids : 1,6 kg
Voltage : 240V AC 50 Hz.
Interface :
Taille : 75(H) x 165(W) x 35(D) mm
Poids : 0,2 kg.





JEUX ET LOGICIELS POUR AMSTRAD

GENERAL *présente le plus important rayon de logiciels AMSTRAD en France. Venez et vous serez édifié, ou si vous habitez la province, remplissez un bon de commande.*

Tous nos logiciels sont garantis. En cas de défectuosité, nous effectuons l'échange pur etsimple, dans la période d'un mois après l'achat.

Notre connaissance dans le domaine des jeux et utilitaires est assez vaste. N'hésitez-pas à nous contacter pour information.

Nous nous efforçons de vendre au meilleur prix. Si vous trouvez moins cher ailleurs, faites-le nous savoir immédiatement. Nous nous alignons toujours sur le prix le plus bas.

1 - 1815 Cassette : **159 F** Disquette : **239 F**
Wargame français, très élaboré, est fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

2 - BOXING Cassette : **139 F** Disquette : **195 F**
jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

3 - 3D-FIGHT Cassette : **160 F** Disquette : **260 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeu très classique.

4 - 3D GRAND PRIX Disquette : **195 F** Cassette : **149 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

5 - ABSURDITY Cassette : **159 F** Disquette : **230 F**
Le sida. Cobra, toujours à la mode, Cassetfait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénétrer dans son corps, puis dans un ordinateur assez fascinant. pour les amateurs d'insolite.

6 - UNE AFFAIRE EN OR Cassette : **139 F**
Vous voilà la patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. le graphisme est très bon.

7 - AIRWOLF Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont surprenants. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série Tv très populaire outre-manche.

8 - ALIEN 8 Cassette : **149 F**
Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaitre diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

9 - ALIEN RELIEF
Ce jeu est fourni avec lunettes stéréoscopiques. C'est une bataille de l'espace en reflief dont l'effet est grandiose.

10 - AMELIE MINUIT Cassette : **159 F** Disquette : **240 F**
Amélie, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand bulding de bureaux et, malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver, et sortir de l'immeuble, car à minuit, l'électricité est coupée Une course contre la montre haletante.

11 - AMSTRAD DAMES Cassette : **139 F** Disquette : **220 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté. Très rapide. Se battre contre l'Amstrad est très difficile. Il faut être un joueur très confirmé pour gagner.

12 - AMSTRAD PAINT Cassette : **159 F**
Logiciel de dessin, vous pouvez tracer des figures géométriques, des cercles et vous êtes muni d'une importante pallette de couleur. Logiciel facile à utiliser par les débutants.

13 - AMSTRAL Cassette : **129 F**
Vous donnez votre jour et votre lieu de naissance et votre ordinateur vous donne votre thème astral, puis vous fournit un graphique très précis, puis vous donne l'interprétation de votre thème. Très bien fait, pour ceux qui ont une imprimante.

14 - ANDROID 2 Cassette : **149 F**
Bataille du futur, où vous devez combattre les androides qui vous empêchent de regagner votre vaisseau spatial posé sur la planète des androides. Bon graphisme et animation réussie. Un classique du genre.

15 - AQUAD Cassette : **129 F**
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PAC MAN sous-marin où vous êtes un poisson qui avale du plancton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment. Très bien fait.

16 - ANIMAL, VEGETAL, MINERAL Cassette : **99 F**
jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprends à reconnaitre les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatif les plus demandés.

17 - L'ARDOISE MAGIQUE Cassette : **99 F**
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprends à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurence le joystick ou le clavier.

18 - ARGO NAVIS Cassette : **149 F**
Un super jeu d'arcade ou vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs du genre.

19 - ATLANTIS Cassette : **169 F** Disquette : **220 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon quer vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

20 - ATTRAPE MOTS Cassette : **139 F**
Logiciel éducatif qui est un genre de mots roisés. Vous evez trouver le mot en fonction des indications qui vous sont données. 3 niveaux de difficulté, de 7 à 12 ans.

21 - 3D MEGACODE Cassette : **169 F** Disquette : **240 F**
Utilitaire de Basic tendu comprenant l'instruction principale Cass, instruction cassettes, Aide, instruction d'aide à la programmation, 3D, instruction graphique en relief, Graph pour le dessin, Hor pour l'heure, et Diverse pour copie et bruit...

22 - AMLETTRES Cassette : **149 F**

23 - AMS ASM Cassette : **290 F** Disquette : **350 F**
L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

24 - AMSWORD Cassette : **245 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet et devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

25 - AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR Cassette : **195 F** Disquette : **295 F**
Ce logiciel est fourni avec un livre très complet. Sur ce livre, vous apprenez la programmation du Z80, du Dr WATSON et le logiciel comprend ls étiquettes, les directives d'assemblage, le chargement et la copie.

26 - BALLE DE MATCH Cassette : **169 F**
Jeu de simulation sportive du tennis en 3D. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou contre la machine. 3 niveaux de difficulté. Vous pouvez régler la force et la direction de la balle. Très bien fait.

27 - BANK Cassette : **149 F** Disquette : **220 F**
Logiciel utilitaire de gestion bancaire. Il vous permet de débiter et de créditer automatiquement vos comptes et il tient la balance. Vous pouvez visualiser vos opérations sur imprimante. Utile pour les commerçants.

28 - LA BATAILLE D'ANGLETERRE Cassette : **149 F**
Jeu de simulation de type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

29 - BATTLE FOR MIDWAY Cassette : **159 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu.

30 - BEACH HEAD Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Jeude simulation, moitié wargame, moitié arcade, du même style que Battle for Midway. Graphisme superbe. Vous débarquez sur une ile et vous attaquez la forteresse de Kuhn-Lin. Terrifiant.

31 - BIORYTHMES Cassette : **149 F** Disquette : **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de biorythmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre, qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre à l'avance vos courbes. Très utile.

32 - BOUNTY BOB STRIKES BACK Cassette : **149 F**
Jeu d'arcade de type Roland. Vous devez sauvegarder une mine attquée par Yukon et ses mutants qui se multiplient à l'infini. Jeu très éprouvant mais que de plaisir à détruire les mutants.



34 - BRUCE LEE Cassette : 169 F Disquette : **229 F**
Jeu d'aventure très connu sur Commodore et enfin adapté à AMSTRAD. Vous devenez le maître des arts martiaux. Bruce Lee et vous pénétrez dans la forteresse du méchant Wizard. Si vous le tuez, vous devenez invincible et immortel.

35 - BUDGET FAMILIAL Cassette : 195 F Disquette : **275 F**
Ce logiciel utilitaire est destiné à la famille. Il vous permettra de tenir un livre des écritures, avec vos rentrées et vos sorties d'argent ainsi qu'un journal de banque. Les écritures sont conservées et peuvent être mensualisées ou annualisées.

36 - BUGS BUSTER Cassette : 149 F
Jeu insolite qui consiste à détruire les Bugs qui grignotent vos programmes et leur musique. Vous pénétrez dans le circuit imprimé de l'Amstrad et vous vous dépêchez afin de sauver votre programme.

37 - CALC DISK Cassette : 169 F Disquette : **220 F**
Feuille de calcul du type Tableur comportant 26 colonnes sur 30 rangées. Vous pouvez ressortir vos opérations sur imprimante.

38 - CAMELEMATHS Cassette : 149 F Disquette : **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillonsa avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions et les pultiplications.

39 - CAMELEMOTS Cassette : 149 F Disquette : **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

40 - GRAPHMAX Disquette : **295 F**
Logiciel de création graphique de type professionnel. Il permet de dessiner, de faire des perspectives et de colorier de objets dessinés. Bien fait, il est fourni avec une documentation complète et des calques.

41 - CARA Cassette : 149 F
Logiciel éducatif pour apprendre le calcul aux enfants du cours élémentaire à la sixième. 9 niveaux de difficulté en fonction du nombre de calculs, du temps de calcul et d'un nombre de chiffres.

42 - CHALLENGER Cassette : 160 F Disquette : **220 F**
jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu des concepts de l'intelligence artificielle.

43 - CHEOPS Cassette : 149 F
Jeu d'aventure dans les pyramides. Vous devez faire fortune et sortir du labyrinthe de 300 pièces. Pour cela, vous devez déchiffrer les hiéroglyphes et trouvez les passages secrets.

44 - CHILLER Cassette : 89 F
Jeu d'aventure dans la nuit. Votre fiancée est prisonnière dans une maison hantée. Vous devez la délivrer mais dans la nuit, votre voiture s'arrête. Frissons garantis.

45 - CHIROLOGIE Cassette : 169 F
Jeu d'étude des signes de la main. Une fois mesurées vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

46 - COBRA Cassette : 129 F
C'est le jeu d'arcade par excellence. C'est un serpent dont la queue s'allonge indéfiniment.Vous pouvez y jouer au joystick ou au clavier.

47 - COBRA PINBALL Cassette : 140 F Disquette : **230 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

48 - CODE DE LA ROUTE Cassette : 149 F
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

49 - CODENAME MAT Cassette : 99 F Disquette : **150 F**
Jeu d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

50 - COLORIC Cassette : 139 F
Jeu d'arcade qui consiste à aapter des couleurs entre elles, remplir des cases, assembler un puzzle. Ce jeu nécessite de la rapidité et des réflexes. Très amusant.

51 - COMBAT LINX Cassette : 149 F
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterrissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la baille. Un modèle du genre.

52 - COMPILATEUR INTEGRAL
Ce compilateur Basic permet de corriger une instruction sans interrompre la compilation. C'est le premier programme pour AMSTRAD pouvant compiler un basic standard sans nécessiter un langage spécifique.

53 - COMPILATION Disquette : **195 F**
Jet Set Willy, Final Frontier, Manic Miner, Binky et Karl Treasure sur la même disquette. Rien que d'excellents logiciels pour un prix particulièrement compétitif.

54 - COURSE A LA BOUSSOLE Cassette : 99 F
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

55 - COURT CENTRAL Cassette : 99 F Disquette : **150 F**
Jeu de tennis conforme aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

56 - CP GRAPH Cassette : 150 F Disquette : **245 F**
Logiciel graphique qui suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

57 - CPC TURBO Cassette : 185 F
Logiciel pour animer votre écran qui permet les scrollings, l'écriture dilatée, le tracé de cercles, le remplissage des volumes et les trucages de l'écran. Très utile pour les programmateurs.

58 - CLUB BERT Cassette : 99 F
Logiciel de type Pacman en relief. Il consiste à accumuler des cubes aux couleurs identiques. Ce logiciel nécessite de l'adresse et de la rapidité. Pour les amateurs du genre.

59 - CYRUS II Cassette : 149 F Disquette : **195 F**
Fabuleux jeu d'échecs à 12 niveaux. permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique, en perspective ou à plat..

60 - DACTYLOGRAPHIE PITMAN Cassette : 149 F
La méthode Pitman vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entraînement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

61 - DAMS Cassette : 295 F Disquette : **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

62 - DAMBUSTER
Jeu de simulation de pilotage et combat aérien. Vous pilotez un bombardier Lancaster et vous vous dirigez sur l'Allemagne. Excellent graphisme et animation.

63 - DAO Cassette : 130 F
Dessin assisté par ordinateur. Ce logicierl génère des fonctions graphiques qui vous permettent de dessiner sur votre écran. Vous sauvegardez ensuite les dessins que vous pourrez réintroduire dans vos programmes.

64 - DARK STAR Cassette : 149 F
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de Cord Evil. Vous devez libérer les planètes.

65 - DATAFILE II F Disquette : **295 F**
Gestion de fichier et base de données. Ce logiciel est conçu pour fonctionner avec un maximum de facilité. Les dimensions du fichier sont variables et l'on peut établir 930 fiches maximum avec 30 caractères par fiche.

66 - DATAMAT Disquette : 450 F
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rchercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

67 - DEFENDOR DIE Cassette : 120 F
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humanoïdes sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

68 - THE DEVIL CROWN Cassette : 139 F Disquette : **195 F**
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver untrésor dans un bateau pirate coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent... Espérons que vous ne manquerez pas d'oxygène.

69 - DEVPACK ASSEMBLER Cassette : 295 F
Programme de chez AMSTRAD, Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

70 - LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE Cassette :169 F
jeu d'aventure. Vous débarquez sur une île déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez-vous ? Excellent graphisme.

71 - EDUCATIVE I Disquette : **220 F**
Ce logiciel regroupe les éducatifs MEMORAM, AMSTERN 1, PLURIEL, NOMBRES et DICO.

72 - EDUCATIVE II Disquette : **220 F**
Regroupe les éducatifs MATHASARD, HISTO-QUIZZ et ORTHOREPERE.

73 - JEUX AMSTRAD Disquette : **220 F**
Ce logiciel regroupe 4 jeux pour Amstrad : FORCE 4, MISSION DETECTOR, STRESS et COBRA.

74 - DON JUAN Cassette : 159 F
Jeu de stratégie amoureuse très réussi. Vous devez charmer un jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prenddre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

75 - DOSSIER G Cassette : 159 F
Vous connaissez Greenpeace. Qui à commis l'attenta ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez analyser toutes hypothèses.



ACCESSOIRES AMSTRAD

1 - LECTEUR DISQUETTES 3 POUCES AVEC CONTROLEUR DD1 — 1995 F

A crédit : 495 F au comptant, 6 mensualités de 271,30 F
TEG 24,35 - Coût total du crédit avec assurance : 127,80

2 - LECTEUR DISQUETTES 3 POUCES 2e *unité* AMSTRAD FD1 — 1590 F

Identique au DD1 mais sans interface controleur. Le FD1 nécessite un cordon FDI pour le raccorder, soit au 664 soit au 6128.

A crédit : 90 F au comptant , 6 mensualités de 271,30 F
TEG 24,35 - Coût total du crédit : 127,80 F

3 - ADAPTATEUR PERITEL MP1 AMSTRAD — 395 F

Il permet de brancher un clavier 464 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.

4 - ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD — 495 F

Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.

5 - CRAYON OPTIQUE DK TRONICS — 290 F

Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.



6 - CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464 — 395 F

Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.

7 - CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128 — 435 F

Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.

8 - *JOYSTICK QUICKSHOOT I* SPECTRAVIDEO — 69 F

C'est le joystick super économique et pourtant, il est robuste. Dispositif de tir au manche et sur le socle. Garantie 1 mois. A éviter toutefois avec Décathlon.



9 - JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO — 119 F

Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.



10 - JOYSTICK AMSTRAD JY2 — 149 F

Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.



11 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4 — 159 F

Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.

12 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5 — 195 F

C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.

13 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 7 — 149 F

Ce n'est pas à proprement parler un joystick puisqu'il n'a pas de manche. C'est plutôt un "paddle". Le manche est remplacé par un volant qui se tourne avec le doigt. Idéal pour certains jeux, il désorientera les fanas du joystick. A posséder en deuxième joystick.

14 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9 — 245 F

Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.

15 - JOYSTICK WICO "THE BOSS" — 199 F

Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.

16 - JOYSTICK PRO 500 competition — 270 F

Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.

17 - INTERFACE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK — 170 F

Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.

18 - CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE — 175 F

Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

19 - CABLE FD1 — 175 F

Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un *CPC 664 ou 6128*

20 - CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC — 60 F

Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, *on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.*

21 - CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464 — 135 F

Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.



ACCESSOIRES AMSTRAD

22 - CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128

185 F

23 - LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 ou SEIKOSHA GP500	95 F
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009	85 F
EPSON LX 80	59 F
DMP 2000	85 F
DMP 8256	95 F
OKIMATE (20 couleurs)	125 F

24 - CASSETTES VIERGES C20

GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.

7,90 F pièce

par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

25 - MAGNETOPHONE CASSETTE DATACORDER LANSAY ou LASER

Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.

390 F

26 - DISQUETTES VIERGES 3 pouces

AMSOFT
HITACHI
MAXELL
SCHNEIDER
NATIONAL

35 F pièce

27 - BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces

159 F

28 - BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces

Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...

265 F

29 - PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles	69 F
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles	69 F
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500	85 F
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	195 F

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

30 - LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE

Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464	70 F
Housse clavier 664	70 F
Housse clavier 6128	70 F
Housse moniteur monochrome	70 F
Housse moniteur couleur	80 F
Housse clavier 8256	70 F
Housse moniteur 8256	85 F
Housse unité disquette	55 F
Housse DMP 2000	80 F
Housse LX 80	80 F
Housse Centronics	80 F

31 - IMPRIMANTE COULEUR MCP 40



Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.

990 F

32- TABLE GRAPHIQUE GRAFPAD II

Table graphique haute résolution. Très pratique pour ceux qui ont besoin de réaliser rapidement des graphiques précis.

33- MEUBLE MICRO GENERAL

Bien que son prix ait augmenté récemment, ce meuble reste à notre sens unique sur le plan du rapport qualité/prix. Muni de toutes les tablettes nécessaires, il constitue le complément idéal pour ceux qui ne possèdent pas de bureau et souhaitent travailler longtemps devant leur AMSTRAD. Colori noir. Dimensions : (HxPxL) 92 cm x 63 cm x 90 cm.

695 F

34 - KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB

Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.

135 F

35 - KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE

Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).

195 F

36 - CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464

Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.

75 F

37 - CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES

Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

169 F

38 - LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthétiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé au clavier ou sur programme cassette ou disquette. Le synthé est basé sur un micro processeur avec sorties stéréo.

a) SYNTHE DK TRONICS



Le plus vendu. Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.

390 F



DEPARTEMENT VENTE PAR CORRESPONDANCE AUX PARTICULIERS

à adresser à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
☎ **42.06.50.50** (M. Le Poull, poste 40)

COMMENT ACHETER PAR CORRESPONDANCE ?

1 **Vous rédigez votre commande** à l'aide du (ou des) Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* ***votre NOM et votre ADRESSE complète*** *dans la partie supérieure droite).*

2 **Frais d'expédition :** pour les frais de transports, GENERAL applique un forfait de 50F par commande (cette commande pouvant contenir plusieurs sortes de matériels).
Toutefois, si votre commande comporte :
a) un ou plusieurs Meubles Bibliothèques, il faut ajouter 70F au forfait de 50F **(50F + 70F = 120F) ;**
b) un ou plusieurs cartons de 50 boîtiers plastiques, il faut ajouter 30F au forfait de 50F **(50F + 30F = 80F) ;**
c) si votre commande est destinée à la Corse, il faut ajouter 30F au forfait de 50F **(50F + 30F = 80F).**

3 **Règlement :**
a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;
b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat, ***vous joignez votre règlement*** au Bon de Commande ***(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;***
c) si vous choisissez le paiement par **CARTE BLEUE,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue.
Pour l'étranger et outre-mer, nous consulter

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport (voir plus haut "Procédure", page 37), par :

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

AMS - 12

DESIGNATION	REFERENCE	L	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

TRES URGENT

★ Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations!

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions sont examinées.



DEMANDE DE PARUTION

NOM .... *PRÉNON* ....

ADRESSE ....

....

TÉLÉPHONE ....

NOM DU PROGRAMME ....

Je certifie, sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué).

Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :

LECTEURS

N'usez plus vos doigts !

Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez vite les pages et allez lire notre bon de commande page , en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

3D - CHÂTEAU

Dans ce jeu d'aventure semi-graphique (texte + graphismes), vous partirez à la recherche d'une disquette contenant les codes du coffre d'un richissime PDG lequel a eu la négligente idée de décéder en y enfermant son testament...

Vous pourrez vous déplacer dans quatre directions :
Nord : tapez NO.
Sud : SU.
Ouest : OU.
Est : ES.

Vous pourrez ramasser des objets (ex : prendre disquette), insérer des objets (ex : insérer clé), appuyer, monter...

Le scénario complet est incorporé au programme.

Philippe Brogniart

```
10 '            ==========================
20 '            ==                      ==
30 '            ==  3 D - C H A T E A U ==
40 '            ==                      ==
50 '            ==========================
60 '
70 '
80  ' ------------------
90  ' -- PRESENTATION --
100 ' ------------------
110 '
120 ON BREAK GOSUB 2520
130 FOR K=1 TO 300:NEXT
140 ENT 12,239,-1,2:ENV 12,127,12,3:ENT 6,1
00,4,1:ENT 14,40,10,1
150 X=30
160 MODE 0:INK 0,0:BORDER 11:PAPER 0:INK 1,
25:PEN 1:INK 2,14
170 LOCATE 2,3:PRINT"P H I L I P P E":SOUND
 2,X,25,7
180 FOR J=1 TO 100:NEXT:MODE 1:LOCATE 4,4:P
RINT"P H I L I P P E":X=X+3:SOUND 2,X,25,7
190 FOR J=1 TO 100:NEXT:MODE 2:LOCATE 8,4:P
RINT"P H I L I P P E":X=X+3:SOUND 2,X,25,7
200 FOR J=1 TO 100:NEXT:MODE 1:LOCATE 4,4:P
RINT"P H I L I P P E":X=X+3:SOUND 2,X,25,7
210 TAG:FOR N=650 TO 296 STEP -3:ON BREAK G
OSUB 2520:CALL &BD19:MOVE N,290:PRINT"B R O
 G N I A R T ";:NEXT:TAGOFF
220 SOUND 5,202,300,15,12,12
230 FOR J=1 TO 2600:NEXT
240 DATA 3,1,D,2,-,3,C,1,H,2,A,3,T,1,E,2,A,
3,U,1
250 PEN 2:LOCATE 16,13:PRINT"presente":LOCA
TE 16,14:PRINT STRING$(8,126)
260 SOUND 5,0,60,15,,6
270 FOR H=1 TO 900:NEXT
280 RESTORE 240
290 INK 3,6:FOR A=7 TO 34 STEP 3:READ F$,S:
PEN S:FOR B=24 TO 21 STEP -1:LOCATE A,B:PRI
NT CHR$(239):LOCATE A,B+1:PRINT" ":ON BRAK
GOSUB 2520:NEXT:LOCATE A,B:PRINT F$:LOCATE
A,B+1:PRINT" ":SOUND 5,30,10,15,0,14:NEXT
300 FOR N=1 TO 2300:NEXT
310 INK 0,0:PAPER 0:BORDER 0:PEN 1:INK 1,20
320 MODE 2:PRINT "  Un riche P-DG est mort
 ce matin en laissant une tres grande fortu
ne derriere"
330 PRINT:PRINT"lui... Mais il n'a pas depo
se de testament chez un notaire . Les seule
s rumeurs"
340 PRINT:PRINT"qui courent disent que ce P
-DG a cache dans son chateau deux disquette
s et"
350 PRINT:PRINT "un ordinateur qui pourront
 vous indiquer le code secret de son coffre
-fort qui"
360 PRINT:PRINT"est inviolable si on n'a pa
s la combinaison , et qui contient son test
ament."
370 PRINT:PRINT"   Donc a vous, qui incarne
z un inspecteur de police, de retrouver l'o
rdinateur,"
380 PRINT"de mettre ces disquettes dans ce
dernier, de relever le code et de sortir vi
vant"
390 PRINT"de ce chateau (dur,dur!).Mais vou
s ne pourrez sortir du chateau que si vous
avez"
400 PRINT"le bon code.Faites egalement atte
```

```
ntion, car le chateau est parseme d'embuche
s..."
410 LOCATE 26,20:PRINT"BONNE CHANCE INSPECT
EUR !!"
420 GOSUB 2300
430 LOCATE 17,25:PRINT"A P P U Y E R   S U
R  U N E  T O U C H E"
440 IF INKEY$<>"" THEN 480 ELSE 440
450 ' --------------------
460 ' -- INITIALISATION --
470 ' --------------------
480 MODE 1:CLEAR
490 INK 0,0:BORDER 0:INK 2,0:PEN 2:INK 1,26
:PAPER 0
500 DIM O$(4)
510 DATA PRENDRE,MONTER,APPUYER,INSERER
520 RESTORE 510
530 FOR N=1 TO 4:READ A$:O$(N)=A$:NEXT
540 CO=INT(RND*10000)
550 WINDOW #2,2,39,15,17
560 WINDOW #3,2,39,19,23
570 WINDOW #1,2,39,11,13
580 WINDOW #4,14,27,2,9
590 SYMBOL AFTER 150
600 SYMBOL 150,0,0,0,15,31,31,31,31
610 SYMBOL 156,0,0,0,240,248,248,248,248
620 SYMBOL 160,31,31,31,31,31,24,24,24
630 SYMBOL 161,248,248,248,248,248,24,24,24
640 SYMBOL 162,255,255,255,255,255
650 SYMBOL 163,0,0,0,255,255,255,255,255
660 SYMBOL 165,248,248,248,248,248,248,248,
248
670 SYMBOL 166,31,31,31,31,31,31,31,31
680 SYMBOL 167,3,255,255,131,3,3,3,3
690 SYMBOL 168,192,255,255,193,192,192,192,
192
700 SYMBOL 169,0,0,0,255
710 SYMBOL 170,0,30,51,243,243,51,30
720 SYMBOL 171,0,0,0,255,255,240,240,144

730 SYMBOL 172,255,231,231,255,231,231,231,
255
740 CL$=CHR$(171)+CHR$(170)
750 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(150);STRING$(38,1
63);CHR$(156)
760 LOCATE 1,24:PRINT CHR$(147);STRING$(38,
154);CHR$(153)
770 FOR N=10 TO 23:LOCATE 1,N:PRINT CHR$(14
9):LOCATE 40,N:PRINT CHR$(149):NEXT
780 FOR N=2 TO 39:LOCATE N,10:PRINT CHR$(16
2):LOCATE N,14:PRINT CHR$(154):LOCATE N,18:
PRINT CHR$(154):NEXT
790 LOCATE 1,10:PRINT CHR$(160):LOCATE 40,1
0:PRINT CHR$(161):LOCATE 1,14:PRINT CHR$(15
1):LOCATE 40,14:PRINT CHR$(157):LOCATE 1,18
:PRINT CHR$(151):LOCATE 40,18:PRINT CHR$(15
7)
800 FOR N=2 TO 9:LOCATE 1,N:PRINT CHR$(166)
:LOCATE 40,N:PRINT CHR$(165):NEXT
810 FOR N=2 TO 9:LOCATE 2,N:PRINT STRING$(3
8,143):NEXT
820 INK 2,20:INK 3,3:PAPER #1,3:PAPER #2,3:
PAPER #3,3:CLS #1:CLS #2:CLS #3:PEN 1:PAPER
 #4,0
830 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
840 LOCATE 2,2:PRINT"VOCABULAIRE:":LOCATE 2
,3:PRINT"------------":LOCATE 3,5:PRINT O$(
1):LOCATE 3,7:PRINT O$(2):LOCATE 3,9:PRINT
O$(3):LOCATE 29,5:PRINT O$(4):LOCATE 29,7:P
RINT"NO,SU,ES,OU"
850 B$="Directions disponibles:":C$="Je voi
s:"
860 CLS #4
870 PEN 2:LOCATE 8,25:PRINT CHR$(164);"1986
,Philippe BROGNIART":PEN 1
880 '
890 ' ---------
900 ' -- JEU --
910 ' ---------
920 '
930 SL=0
940 GOSUB 1580
950 GOSUB 1780
960 CLS #1:CLS #2
970 DIR$=B$+D$:LOCATE 2,12:PRINT DIR$:LOCAT
E 2,13:PRINT STRING$(23,169)
980 VOIR$=C$+CHR$(32)+VOI$:LOCATE 2,16:PRIN
T VOIR$:LOCATE 2,17:PRINT STRING$(8,169)
990 IF SL=12 THEN PRINT #3,"Vous tombez dan
s le trou,vous glissez,et vous vous retrouv
ez dans une salle lugubre...":PRINT #3,"
   Appuyez sur une touche":SL=13:CALL &BB06
:GOTO 940
1000 INPUT #3,">",Q$:Q$=UPPER$(Q$)
1010 IF SL<>4 AND SL<>5 THEN POUV1=0
1020 IF SL<>8 AND SL<>10 THEN POUV2=0
1030 IF SL=0 AND Q$="NO" THEN SL=1:PRINT #3
,"Ok,c'est partie pour une nouvelle     ave
nture.":GOTO 940
1040 IF SL=0 AND Q$="SU" THEN 1760
1050 IF SL=1 AND Q$="SU" THEN SL=0:PRINT #3
,"Ok":GOTO 940
1060 IF SL=1 AND Q$="NO" THEN SL=3:PRINT #3
,"C'est partie pour le Nord":GOTO 940
1070 IF SL=1 AND Q$="ES" THEN SL=2:PRINT #3
,"On y va":GOTO 940
1080 IF SL=2 AND Q$="OU" THEN SL=1:PRINT #3
,"D'accord pour l'Ouest":GOTO 940
1090 IF SL=2 AND Q$="PRENDRE CLE" THEN CLEE
=1:VCLEE=1:PRINT #3,"Ok":GOTO 940
1100 IF SL=3 AND Q$="SU" THEN SL=1:PRINT #3
,"D'acord":GOTO 940
1110 IF SL=3 AND Q$="NO" THEN SL=4:PRINT #3
,"Ok,c'est partie":GOTO 940
```

```
1120 IF SL=3 AND Q$="APPUYER BOUTON" THEN P
RINT #3,"AAAAAHHHHH !!!!! Vous vous etes bi
en  fait avoir:vous venez d'appuyer sur led
etonateur d'une bombe.Votre voyage   s'arre
te donc ici.":FOR N=1 TO 7000:NEXT:GOTO 480
1130 IF SL=4 AND Q$="ES" THEN PRINT #3,"Dom
mage !!... Vous venez de tomber    d'en hau
t d'une falaise,vos recherchess'arretent ic
i.J'espere que vous ferezmieux la prochaine
 fois!":FOR N=1 TO 7000:NEXT:GOTO 480
1140 IF SL=4 AND Q$="APPUYER BOUTON" AND PO
UV1=1 THEN PRINT #3,"Etourdi !! La porte es
t deja ouverte":GOTO 940
1150 IF SL=4 AND Q$="APPUYER BOUTON" THEN P
OUV1=1:PRINT #3,"La porte s'ouvre":GOTO 940

1160 IF SL=4 AND Q$="OU" AND POUV1=1 THEN S
L=5:PRINT #3,"Ca marche comme sur des roule
ttes":POUV1=0:GOTO 940
1170 IF SL=4 AND Q$="OU" AND POUV1=0 THEN P
RINT #3,"D'accord,mais il faudrait d'abord
     ouvrir la porte":GOTO 940
1180 IF SL=4 AND Q$="NO" THEN SL=7:PRINT #3
,"Ok":GOTO 940
1190 IF SL=4 AND Q$="SU" THEN SL=3:PRINT #3
,"D'accord pour le Sud":GOTO 940
1200 IF SL=5 AND Q$="SU" THEN PRINT #3,"AAA
AHHHH !!!! Vous venez de tomber    dans la
fosse aux crocodiles,votre    voyage s'arre
te ici.A bientot !":FOR N=1 TO 7000:NEXT:GO
TO 480
1210 IF SL=5 AND Q$="APPUYER BOUTON" AND PO
UV1=1 THEN PRINT #3,"Etourdi !! La porte es
t deja ouverte":GOTO 940
1220 IF SL=5 AND Q$="APPUYER BOUTON" THEN P
OUV1=1:PRINT #3,"La porte s'ouvre":GOTO 940

1230 IF SL=5 AND Q$="ES" AND POUV1=1 THEN S
L=4:PRINT #3,"On y va.":POUV1=0:GOTO 940
1240 IF SL=5 AND Q$="ES" AND POUV1=0 THEN P
RINT #3,"D'accord,mais il faudrait d'abord
     ouvrir la porte":GOTO 940
1250 IF SL=6 AND Q$="NO" THEN SL=9:PRINT #3
,"C'est partie pour le Nord":GOTO 940
1260 IF SL=6 AND Q$="SU" THEN SL=11:PRINT #
3,"On y va":GOTO 940
1270 IF SL=7 AND Q$="SU" THEN SL=4:PRINT #3
,"Ok":GOTO 940
1280 IF SL=7 AND Q$="OU" THEN SL=8:PRINT #3
,"Ok pour l'Ouest":GOTO 940
1290 IF SL=7 AND Q$="PRENDRE DISQUETTE" AND
 D1=0 THEN PRINT #3,"D'accord":D1=1:GOTO 94
0
1300 IF SL=8 AND Q$="ES" THEN SL=7:PRINT #3
,"Ca marche":GOTO 940
1310 IF SL=8 AND Q$="OU" THEN SL=9:PRINT #3
,"Ok":GOTO 940
1320 IF SL=8 AND Q$="APPUYER BOUTON" AND PO
UV2=1 THEN PRINT #3,"Etourdi !! La porte es
t deja ouverte":GOTO 940
1330 IF SL=8 AND Q$="APPUYER BOUTON" THEN P
OUV2=1:PRINT #3,"La porte s'ouvre":GOTO 940

1340 IF SL=8 AND Q$="NO" AND POUV2=1 THEN S
L=10:PRINT #3,"Ok":POUV2=0:GOTO 940
1350 IF SL=8 AND Q$="NO" AND POUV2=0 THEN P
RINT #3,"D'accord,mais il faudrait d'abord
     ouvrir la porte":GOTO 940
1360 IF SL=9 AND Q$="ES" THEN SL=8:PRINT #3
,"C'est partie pour l'Est":GOTO 940
1370 IF SL=9 AND CLEE=1 AND Q$="INSERER CLE
" THEN PRINT #3,"Ok":POUV3=1:PCLE=1:CLEE=0:
GOTO 940
1380 IF SL=9 AND POUV3=1 AND Q$="SU" THEN S
L=6:PRINT #3,"D'accord":GOTO 940
1390 IF SL=10 AND POUV2=1 AND Q$="APPUYER B
OUTON" THEN PRINT #3,"Vous ne voyez donc pa
s que la porte   est deja ouverte !!!":GOTO
 940
1400 IF SL=10 AND Q$="APPUYER BOUTON" AND P
OUV2=0 THEN POUV2=1:PRINT #3,"D'accord":GOT
O 940
1410 IF SL=10 AND POUV2=1 AND Q$="SU" THEN
SL=8:POUV2=0:PRINT #3,"Ok pour le Sud":GOTO
 940
1420 IF SL=10 AND Q$="SU" AND POUV2=0 THEN
PRINT #3,"Ouvrez donc la porte,vous verrez
ca   ira mieux.":GOTO 940
1430 IF SL=10 AND Q$="NO" THEN SL=12:GOTO 9
40
1440 IF SL=11 AND Q$="NO" THEN SL=6:PRINT #
3,"Ok":GOTO 940
1450 IF SL=11 AND D2=0 AND Q$="PRENDRE DISQ
UETTE" THEN D2=1:PRINT #3,"La disquette est
 prise":GOTO 940
1460 IF SL=13 AND D1=1 AND D2=1 AND (Q$="IN
SERER DISQUETTES" OR Q$="INSERER DISQUETTE"
) THEN PRINT #3,"Bravo,vous avez reussi a d
ecouvrir le code secret:";CO:PRINT #3,"Main
tenant vous devez ressortir du    chateau.N
otez bien le code!":GOTO 940
1470 IF SL=13 AND ((D1=0 AND D2=1) OR (D1=1
 OR D2=0)) AND Q$="INSERER DISQUETTE" THEN
PRINT #3,"Il faut deux disquettes pour obte
nir  le code,et vous n'en possedez qu'une.
Vous devez trouver l'autre si vous    voule
z le code.":GOTO 940
1480 IF SL=13 AND Q$="MONTER" THEN SL=5:PRI
NT #3,"C'est partie pour une grimpette":GOT
O 940
1490 IF SL=13 AND D1=0 AND D2=0 AND (Q$="IN
SERER DISQUETTES" OR Q$="INSERER DISQUETTE"
) THEN PRINT #3,"Je ne possede pas ca !":GO
TO 940
```

```
1500 IF Q$="INSERER CLE" AND CLEE=1 THEN PR
INT #3,"Impossible pour l'instant":GOTO 940

1510 IF Q$="INSERER DISQUETTE" AND(D1=1 OR
D2=1) THEN PRINT #3,"Impossible pour l'inst
ant":GOTO 940
1520 IF MID$(Q$,1,8)="INSERER " THEN PRINT
#3,"Je ne possede pas ca":GOTO 940
1530 IF MID$(Q$,1,8)="PRENDRE " THEN PRINT
#3,"Je ne vois pas ca":GOTO 940
1540 IF Q$="NO" OR Q$="SU" OR Q$="ES" OR Q$
="OU" OR Q$="MONTRE" THEN PRINT #3,"Vous ne
 voyez donc pas que cette       direction es
t impossible":GOTO 940
1550 IF MID$(Q$,1,8)="PRENDRE " THEN PRINT
#3,"Impossible":GOTO 940
1560 IF MID$(Q$,1,8)="APPUYER " THEN PRINT
#3,"Je ne vois pas ca ici":GOTO 940
1570 PRINT #3,"Je ne comprends pas ca":GOTO
 940
1580 IF SL=1 THEN D$=" NO,SU,ES":VOI$="rien
":RETURN
1590 IF SL=0 THEN D$=" NO,SU":VOI$="la port
e d'entree du chateau":RETURN
1600 IF SL=2 AND VCLEE=0 THEN D$=" OU"::VOI
$="1 cle":RETURN
1610 IF SL=2 AND VCLEE=1 THEN D$=" OU"::VOI
$="rien":RETURN
1620 IF SL=3 THEN D$=" NO,SU":VOI$="1 boite
 avec un bouton":RETURN
1630 IF SL=4 THEN D$=" NO,SU,ES,OU":VOI$="1
 porte a bouton a l'Ouest":RETURN
1640 IF SL=5 THEN D$=" SU,ES":PCOU=1:VOI$="
1 porte a bouton a l'Est":RETURN
1650 IF SL=6 THEN D$=" NO,SU":VOI$="rien":R
ETURN
1660 IF SL=7 AND D1=0 THEN D$=" SU,OU":VOI$
="1 disquette":RETURN
1670 IF SL=7 AND D1=1 THEN D$=" SU,OU":VOI$
="rien":RETURN
1680 IF SL=8 THEN D$=" NO,OU,ES":VOI$="1 po
rte a bouton au Nord":RETURN
1690 IF SL=9 AND PCLE=0 THEN D$=" ES,SU":VO
I$="1 porte fermee a cle au Sud":RETURN
1700 IF SL=9 AND PCLE=1 THEN D$=" ES,SU":VO
I$="rien":RETURN
1710 IF SL=10 THEN D$=" NO,SU":VOI$="1 port
e a bouton au Sud":RETURN
1720 IF SL=11 AND D2=0 THEN D$=" NO":VOI$="
1 disquette":RETURN
1730 IF SL=11 AND D2=1 THEN D$=" NO":VOI$="
rien":RETURN
1740 IF SL=12 THEN D$=" ":VOI$="1 trou":RET
URN
1750 IF SL=13 THEN D$=" MONTER":VOI$="1 ord
inateur et 1 corde":RETURN
1760 INPUT #3,"Quel est le code ?",Z
1770 IF Z=CO THEN GOSUB 2480:GOSUB 2410:GOT
O 2570:ELSE PRINT #3,"Ce n'est pas le bon c
ode!! Retournez  le chercher dans le chatea
u avant que vous ne soyez renvoye!!!":GOTO
940
1780 '
1790 ' ----------------
1800 ' -- GRAPHISMES --
1810 ' ----------------
1820 '
1830 IF SL=0 THEN 1840 ELSE 1870
1840 CLS #4
1850 MOVE 220,258:DRAW 220,376,1:MOVE 220,2
58:DRAW 416,258:MOVE 220,376:DRAW 416,376:M
OVE 416,258:DRAW 416,376:MOVE 318,376:DRAW
318,258
1860 LOCATE 19,6:PRINT CHR$(167);"  ";CHR$(
168):RETURN
1870 CLS #4
1880 A=220:B=416
1890 FOR N=376 TO 348 STEP -2
1900 A=A+4
1910 B=B-4
1920 MOVE A,N:DRAW B,N,2
1930 NEXT
1940 MOVE 220,376:DRAW 270,350:MOVE 220,376
:DRAW 274,350:MOVE 416,376:DRAW 366,350:MOV
E 416,376:DRAW 362,350
1950 ' trappe sol
1960 IF SL=12 THEN MOVE 304,280:DRAW 326,28
0,1:MOVE 288,270:DRAW 344,270:MOVE 288,270:
DRAW 304,280:MOVE 344,270:DRAW 326,280
1970 ' gauche
1980 IF SL=2 OR SL=4 OR SL=7 OR SL=8 THEN M
OVE 236,268:DRAW 236,326,1:MOVE 236,326:DRA
W 258,316:MOVE 258,316:DRAW 258,280:MOVE 23
0,264:DRAW 230,370:MOVE 240,324:DRAW 240,36
4:MOVE 250,320:DRAW 250,360:MOVE 262,282:DR
AW 262,352
1990 IF SL=1 OR SL=3 OR SL=4 OR SL=8 OR SL=
11 OR SL=6 OR SL=10 THEN MOVE 280,286:DRAW
280,348,1:MOVE 290,286:DRAW 290,348:MOVE 30
0,286:DRAW 300,348:MOVE 304,286:DRAW 304,31
6:MOVE 310,316:DRAW 310,348:MOVE 320,316:DR
AW 320,348:MOVE 330,286:DRAW 330,348
2000 ' fond
2010 IF SL=1 OR SL=3 OR SL=4 OR SL=8 OR SL=
11 OR SL=6 OR SL=10 THEN MOVE 340,286:DRAW
340,348,1:MOVE 350,286:DRAW 350,348:MOVE 36
0,286:DRAW 360,348:MOVE 304,316:DRAW 326,31
6:MOVE 326,286:DRAW 326,316
2020 ' droite
2030 IF SL=1 OR SL=4 OR SL=5 OR SL=8 OR SL=
9 THEN MOVE 370,284:DRAW 370,350,1:MOVE 378
,280:DRAW 378,318:MOVE 378,318:DRAW 398,324
:MOVE 398,268:DRAW 398,324:MOVE 380,318:DRA
W 380,354:MOVE 390,322:DRAW 390,362:MOVE 40
```

MICRO-CASSURE VHS ASSURE

Votre micro est en panne ? Vous êtes hors garantie ? VHS, le spécialiste du Service Après-Vente Amstrad, vous garantit pièces et main-d'œuvre pendant un an renouvelable. Incroyable non ?

Exemple de tarif de prolongation de garantie AMSTRAD , valable jusqu'au 30/9/86.

MICRO INFORMATIQUE	TTC	MICRO INFORMATIQUE	TTC	CHAÎNES TRADITIONNELLES	TTC
CPC 464 Monochrome	195,00	PCW 8256		TS 86 TS 87	195,00
CPC 464 Couleur	220,00	« Les 3 éléments »	490,00	TS 51 TS 55	180,00
CPC 664 Monochrome	220,00	PCW 8512			
CPC 664 Couleur	245,00	ou			
		PCW 8256 avec FD2	590,00	**CHAÎNES LASER**	**TTC**
CPC 6128 Monochrome	265,00	DMP 2000	185,00	CD 1000	195,00
CPC 6128 Couleur	295,00	DDI-1	185,00	CD 2000	195,00
		FD-1	145,00		

Au fait pour la Hifi et la vidéo, VHS assure aussi le SAV.

VHS . 13,15, rue Vaucouleurs 75011 Paris
Tél. : 43.38.97.31

Je désire souscrire un contrat de garantie pour mon matériel:

NOM ____________ PRÉNOM ____________

ADRESSE ____________

Code postal ____________ TÉL. : ____________

☐ Je joins mon règlement de F ____________

☐ Je préfère régler à réception du contrat.

☐ Je désire recevoir une documentation complète sur vos services.

Cadre à remplir

Date d'achat : ____________

Marque : AMSTRAD ☐
SCHNEIDER ☐
Autre (à préciser) ☐

Modèles	Nº de série
1. ______	Nº ______
2. ______	Nº ______
3. ______	Nº ______
4. ______	Nº ______

AMS - 12

```
2,268:DRAW 402,366
2040 IF SL=1 OR SL=4 OR SL=5 OR SL=8 OR SL=
9 THEN MOVE 410,262:DRAW 410,372
2050 MOVE 220,258:DRAW 220,376,1:MOVE 220,2
58:DRAW 416,258:MOVE 220,376:DRAW 416,376,2
:MOVE 416,258:DRAW 416,376,1
2060 ' tappisserie gauche
2070 IF SL=1 OR SL=3 OR SL=5 OR SL=6 OR SL=
9 OR SL=10 OR SL=11 OR SL=12 OR SL=13 THEN
MOVE 230,264:DRAW 230,370:MOVE 240,268:DRAW
 240,364:MOVE 250,274:DRAW 250,360:MOVE 260
,282:DRAW 260,352
2080 ' tappisserie fond
2090 IF SL=2 OR SL=5 OR SL=7 OR SL=9 OR SL=
12 OR SL=13 THEN FOR G=280 TO 360 STEP 10:M
OVE G,286:DRAW G,348:NEXT
2100 MOVE 270,286:DRAW 270,348:DRAW 366,348
,2:DRAW 366,286,1:MOVE 270,286:DRAW 366,286

2110 ' tappisserie droite
2120 IF SL=2 OR SL=3 OR SL=6 OR SL=7 OR SL=
10 OR SL=11 OR SL=12 OR SL=13 THEN MOVE 370
,284:DRAW 370,350:MOVE 380,278:DRAW 380,354
:MOVE 390,272:DRAW 390,362:MOVE 400,268:DRA
W 400,366:MOVE 410,262:DRAW 410,372
2130 ' trappe plafond
2140 IF SL=13 THEN A=290:B=340:FOR N=370 TO
 354 STEP -2:A=A+2:B=B-2:MOVE A,N:DRAW B,N,
0:NEXT
2150  MOVE 220,258:DRAW 270,286,1:MOVE 220,
376:DRAW 270,348,2:MOVE 416,258:DRAW 366,28
6,1:MOVE 416,376:DRAW 366,348,2
2160 IF SL=2 AND VCLEE=0 THEN PEN 1:LOCATE
20,8:PRINT CL$
2170 IF (SL=7 AND D1=0) OR (SL=11 AND D2=0)
 THEN LOCATE 20,8:PEN 1:PRINT CHR$(172)
2180 RETURN
2190 '
2200 ' -------------
2210 ' -- MUSIQUE --
2220 ' -------------
2230 '
2240 DATA 106,106,106,35,119,119,119,35,213
,134,106,210,159,159,159,35,100,100,100,35,
106,106,106,35,159,119,100,210,106,106,106,
35,119,119,119,35,134,134,134,35,179,142,14
2,105,159,159,159,35,179,179,179,35,179,179
,179,35,106,106,106,35,119,119,119,35
2250 DATA 179,134,106,200,119,119,119,35,13
4,134,134,35,159,134,134,105,159,159,159,35
,134,134,134,70,159,106,106,70,201,159,119,
200,134,134,134,35,142,142,142,35,159,159,1
59,35,190,159,159,70,142,142,142,35,134,134
,134,35,142,142,142,70,159,159,159,70
2260 DATA 169,142,142,200,169,134,134,35,14
2,142,142,35,201,159,134,105,142,142,142,35
,134,134,134,35,119,119,119,35,106,106,106,
35,100,100,100,35,179,134,89,210,89,89,89,3
5,179,134,100,35,106,106,106,35,159,100,100
,70,106,106,106,35,119,119,119,35
2270 DATA 201,134,134,35,142,142,142,35,134
,134,134,35,119,119,119,35,213,159,106,70,1
59,159,159,35,190,190,190,35,169,169,169,70
,213,169,106,35,119,119,119,35,213,134,106,
200,159,159,159,35,100,100,100,35,106,106,1
06,35
2280 DATA 159,119,100,200,106,106,106,35,11
9,119,119,35,134,134,134,35,179,142,142,105
,159,159,159,35,179,179,179,35,179,179,179,
35,106,106,106,35,119,119,119,35,179,134,10
6,200,119,119,119,35,134,134,134,35,159,134
,134,105,159,159,159,35,134,134,134,70
2290 DATA 159,106,106,70,201,159,119,200,20
1,159,100,35,213,159,106,35,239,159,119,35,
213,134,134,70,213,142,142,35,268,159,159,3
5,213,169,106,70,239,169,169,70,268,213,159
,300
2300 RESTORE 2240
2310 FOR N=1 TO 89:ON BREAK GOSUB 2520:READ
 MUS1,MUS2,MUS3,DUR:SOUND 2,MUS1,DUR,7:SOUN
D 1,MUS2,DUR,7:SOUND 4,MUS3,DUR,7:NEXT
2320 FOR N=1 TO 5300:NEXT
2330 RETURN
2340 DATA 159,159,12,142,142,12,159,159,12,
213,213,45,190,190,15,179,142,45,213,213,15
,253,253,45,319,319,15,190,159,45,319,319,1
5,284,284,45,268,213,60,268,268,15,253,253,
12,213,213,12,169,169,12,142,142,45,159,159
,15,169,169,45,159,159,15,134,113,45
2350 DATA 127,106,15,159,159,45,213,213,15,
225,159,45,253,253,15,225,159,45,239,239,60
,106,106,15,119,119,10,106,106,12,119,119,1
2,127,127,12,119,119,12,127,127,12,142,142,
12,127,127,12,142,142,12,159,159,12,142,142
,12,159,159,12,179,179,12,159,159,12
2360 DATA 179,179,13,190,159,45,319,319,15,
284,284,45,268,190,60,268,268,15,253,253,12
,213,213,12,169,169,12,142,142,45,159,159,1
5,169,169,45,159,159,15,134,113,45,127,106,
15,159,159,45,213,213,15,225,159,45,253,253
,15,239,159,45,253,159,60
2370 DATA 213,213,15,190,190,45,213,213,15,
159,159,12,142,142,12,159,159,12,213,213,45
,190,190,15,169,134,45,159,127,15,142,119,4
5,134,113,15,127,106,45,80,80,15,159,159,45
,142,95,15,134,134,14,142,142,14,159,159,14
,190,190,14,190,190,45,213,213,15,159
2380 DATA 159,45,319,319,15,239,190,45,268,
268,15,253,253,45,213,213,15,159,159,45,142
,142,15,134,134,30,95,95,15,142,142,15,159,
159,30,142,95,60,106,106,15,95,95,13,80,80,
13,71,71,13,80,80,13,71,71,13,80,80,13,89,8
9,13,80,80,13,89,89,13,106,106,13,95,95
2390 DATA 12,106,106,13,119,119,13,106,106,
```



```
13,119,119,13,134,95,13,119,119,12,127,127,
13,159,159,45,142,95,60,106,106,15,119,119,
45,134,134,15,127,106,45,159,159,15,213,213
,45,402,239,15,379,253,45,213,213,15,159,15
9,45,142,142,15,134,95,45,159,159,15
2400 DATA 213,142,45,159,319,150
2410 RESTORE 2340:FOR N=1 TO 136:ON BREAK G
OSUB 2520:READ MUS1,MUS2,DUR:SOUND 1,MUS1,D
UR,7:SOUND 4,MUS2,DUR,7:NEXT
2420 FOR N=1 TO 2900:NEXT:RETURN
2430 '
2440 ' ---------
2450 ' -- FIN --
2460 ' ---------
2470 '
2480 MODE 1:INK 1,26:INK 2,26,7:INK 0,7:PAP
ER 0:BORDER 7:PEN 2:SPEED INK 40,20
2490 LOCATE 13,2:PRINT STRING$(13,159):LOCA
TE 13,3:PRINT CHR$(159):LOCATE 25,3:PRINT C
HR$(159):LOCATE 13,4:PRINT CHR$(159);" B R
A V O ";CHR$(159):LOCATE 13,5:PRINT CHR$(15
9):LOCATE 25,5:PRINT CHR$(159):LOCATE 13,6:
PRINT STRING$(13,159)
2500 PEN 1:LOCATE 1,9:PRINT"   Vous avez de
couvert le code et on a":LOCATE 1,11:PRINT"
pu ouvrir le coffre-fort et lire le":PRINT:
PRINT"testament.":PRINT:PRINT"   Quant a vo
us , vous etes nomme":PRINT:PRINT"inspecteu
r principal."
2510 RETURN
2520 MODE 0:INK 0,12:PAPER 0:BORDER 12:SPEE
D INK 5,15:INK 1,2,23
2530 PEN 1:LOCATE 5,9:PRINT"***********":L
OCATE 5,10:PRINT"*":LOCATE 16,10:PRINT"*":L
OCATE 5,11:PRINT"* AUREVOIR *":LOCATE 5,12:
PRINT"*":LOCATE 16,12:PRINT"*":LOCATE 5,13:
PRINT"***********"
2540 FOR N=1 TO 3000:NEXT
2550 INK 1,24:INK 0,0:BORDER 0:MODE 1
2560 END
2570 LOCATE 9,24:PRINT"ON  RECOMMENCE ? (O/
N)"
2580 ON BREAK GOSUB 2520
2590 IF INKEY(34)=0 THEN 480
2600 IF INKEY(46)=0 THEN 2520 ELSE 2590
2610 ' programme concu par Philippe BROGNIA
RT
2620 ' et termine le 23/04/86 a St GENIS-LA
VAL
2630 ' F  I  N
```

EXTRA SIMON

Simon est un boîtier électronique, émettant des séquences de lumières auxquelles correspondent des sons. Le but du jeu est de se souvenir de cette séquence, en respectant bien l'ordre des couleurs (ou des sons correspondants).

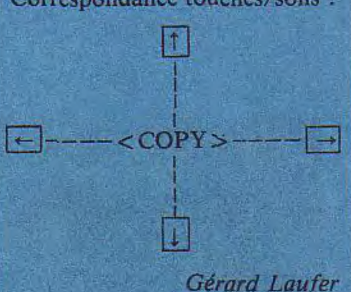
Toute séquence réussie entraînera une musique guillerette, tandis qu'une erreur dans l'ordre d'exécution se traduira par une grossièreté (mentale) et un son grave de l'ordinateur.

Car grâce à ce logiciel, vous pourrez transformer votre Amstrad en un Extra-Simon. Pourquoi EXTRA ? Parce qu'il comporte un plus. Suivant le vieil adage informatique : « pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué », on s'aperçoit que les touches ne sont plus 4 mais 5 !

Les notes correspondant à chaque touche changent à chaque remise en jeu : Extra-Simon possède neuf niveaux de difficulté. Vous pourrez jouer seul contre l'ordinateur ou contre des amis (sans limitation du nombre) ; Amstrad fait alors office d'arbitre. Les joueurs fabriquent leurs propres séquences en appuyant sur les touches : le premier fait une note, le second doit retrouver la note et en rajouter une, le suivant doit retrouver les précédentes et en ajouter une de son choix, etc. Chaque joueur qui se trompe est éliminé, le joueur restant est alors le gagnant. Vous pouvez encore compliquer le jeu, car il est possible de faire choisir les séquences musicales par l'ordinateur qui appelera alors lui-même les joueurs.

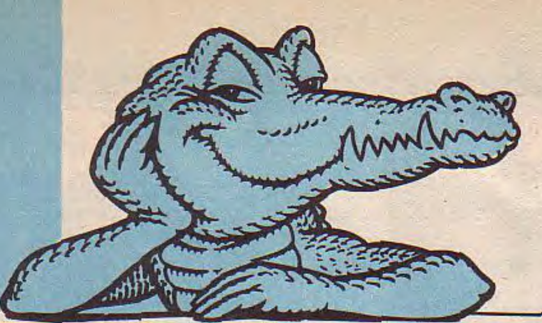
Le programme a été étudié pour fonctionner en couleur ou en monochrome (contrastes visibles). N'oubliez pas de monter le son...

Correspondance touches/sons :



Gérard Laufer

```
1 REM   E X T R A   -   S I M O N
2 REM
3 REM              P A R
4 REM
5 REM   G E R A R D   L A U F E R
6 REM
10 MODE 1
31 PRINT"Vous travaillez avec un moniteur :
      1 vert"
32 PRINT " 2 couleur
33 INPUT moni
34 IF moni<1 OR moni>2 THEN CLS:GOTO 31
35 IF moni=1 THEN INK 0,26:INK 1,0:BORDER 2
6
36 IF moni=2 THEN INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
37 CLS
38 GOTO 200
42 DIM FR(6):DIM co(11)
43 MODE 1
49 PRINT"voulez vous jouer contre la machin
e ou  contre des humains "
50 PRINT
60 PRINT"1 CONTRE  LA MACHINE"
70 PRINT
80 PRINT"2 CONTRE DES HUMAINS"
90 PRINT
100 INPUT A
110 IF a<1 OR A>2 THEN GOTO 130
120 GOTO 150
130 CLS:PRINT"Je n'ai pas tres bien compris
 la reponse"
140 GOTO 43
150 IF A=1 THEN GOTO 1000
160 GOTO 6000
200 MODE 0
201 m1=0
202 DIM 1$(11)
203 DIM aa$(1)
204 aa$(0)=CHR$(238)+CHR$(238)
205 aa$(1)=CHR$(143)+CHR$(143)
206 1$(1)="fe6268786862fe00"
207 1$(2)="c66c38386cc6c600"
208 1$(3)="7e5a181818183c00"
209 1$(4)="fc66667c6c66e600"
210 1$(5)="183c66667e666600"
211 1$(6)="0000001818000000"
212 1$(7)="3c66603c06663c00"
213 1$(8)="7e181818181187e00"
214 1$(9)="c6eefefed6c6c600"
215 1$(10)="386cc6c6c66c3800"
216 1$(11)="c6e6f6decec6c600"
217 12=0
219 FOR x=1 TO 25
220 PRINT STRING$(&14,aa$(0));
221 NEXT x
```



VIDEOSHOP

l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

Crédit immédiat et facilités de paiement mensualités fixes : 400 F

AMSTRAD PCW 8256 ~~5890 F. HT~~ **4997 F. HT** — **encore plus fort**

Formation sur D Base II et Multiplan
Cours Collectifs Entreprises
Contrat de maintenance
Nous consulter...



Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 monochrome	2690	470	6	22,80	133
CPC 464 couleur	3990	750	9	22,80	360
CPC 6128 monochrome	4490	923	10	22,80	433
CPC 6128 couleur	5990	1 176	14	22,80	786
PCW 8256	5950	1 136	14	22,80	786
Lecteur de disquettes DDI	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes FD 2 (8256)	1990	482	4	22,80	92
Imprimante DMP 2000	2290	423	5	22,80	133
Imprimante Epson Lx 80	2990	770	6	22,80	180
PCW 8512	7690	1147	20	22,44	1457

UTILITAIRES

- Multiplan (D) 6128-8256 .... 499 F
- D Base II (D) 6128-8256 .... 790 F
- Turbo Pascal (D) 6128-8256 .... 740 F
- Turbo Tutor (D) .... 430 F
- Tool Box (D) .... 740 F
- Quick Mailing .... 790 F
- Comptabilité générale 8256 .... 1050 F
- Datamat (D) .... 450 F
- Textomat (D) .... 450 F
- Calcumat (D) .... 450 F
- Superpaint (D) .... 395 F
- Space Moving (C/D) .... 295/395 F
- Dams Assembleur (C/D) .... 295/395 F
- Autoformation Assembleur (C/D) 195/295 F
- Cours de Solfège (D) .... 249 F

PÉRIPHÉRIQUES

- Lecteur + contrôleur disquettes .... 1 990 F
- Lecteur de disquettes FDI .... 1 590 F
- Tablette graphique Grafpad II (C/D) 890 F
- RS 232 (C) 8256 .... 690 F
- Souris AMX .... 690 F
- Extension 256 Ko 8256 .... 490 F
- Lecteur K7 + câble (664-6128) ... 390 F
- Crayon optique (C/D) .... 290/425 F
- Synthétiseur vocal Technimusique ... 490 F
- RS 232 (C) .... 590 F
- Liaison Amstrad Minitel + soft ...... 390 F
- Serveur 8256 + Modem .... 3 800 F
- Logiciel serveur + câbles .... 1 500 F

BIBLIOGRAPHIE

- Le Basic de l'Amstrad (PS) .... 120 F
- 102 programmes CPC 464 (PSI) ... 120 F
- Super jeux Amstrad (PSI) .... 120 F
- Le livre du CPM (PSI) .... 149 F
- Trucs et astuces (Micro-Appl.) ...... 149 F
- Programmes Basic (Micro-Appl.) ... 129 F
- Basic au bout des doigts (id.) .... 149 F
- Amstrad ouvre-toi (id.) .... 99 F
- Jeux d'aventure (id.) .... 129 F
- Bible du programmeur (id.) .... 249 F
- Langage machine (id.) .... 129 F
- Graphisme et sons (id.) .... 129 F
- Peeks et Pokes (id.) .... 99 F
- Livre du lecteur de disquettes .... 149 F
- Initiation D Base II .... 250 F
- Le livre du CPM - Micro Appl. ..... 149 F

JEUX

- Eden Blues (C/D) .... 140/220 F
- Fighter Pilot (C/D) .... 99/149 F
- Crafton et Xunk (C/D) .... 140/220 F
- Sorcery Plus (C) .... 95/185 F
- Amélie Minuit (C/D) .... 140/220 F
- Macadam Bumper (C/D) ...... 160/240 F
- Bataille pour Midway (C) .... 140 F
- Bataille d'Angleterre (C/D) .... 140/220 F
- Mission Delta (C/D) .... 120/195 F
- Rallye II (C/D) .... 160/265 F
- Empire (C/D) .... 195/265 F
- Meurtre à grande vitesse (C/D) 160/229 F
- Football (C) .... 120 F
- Way of Exploding Fist (C) .... 120 F
- Bruce Lee (C/D) .... 120/195 F
- Tyrann (C) .... 185 F
- Bad Max (C) .... 199 F
- 3D Voice Chess (C/D) .... 160/199 F
- Sold a Million (C/D) .... 120/180 F
- Raid (C/D) .... 129/195 F
- Mandragore (C/D) .... 245/295 F
- La Geste d'Artillac (C/D) .... 290/350 F
- L'Affaire Vera Cruz (C/D) ...... 160/195 F
- Théâtre Europe (C/D) .... 140/220 F
- Match Point (C/D) .... 125/195 F
- Scrabble (C/D) .... 245/295 F

(1) Prix au 01.01.86 sous réserve de baisses éventuelles. (2) TEG : Taux en vigueur au 1.11.85
Offres valables sous réserve de stock disponible.





l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

A - 12

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
Code Postal ____________ Ville ____________
Téléphone ____________
☐ Je désire recevoir une documentation sur : ____________

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT GRATUIT

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

ATTITUDES 86003



```
222 FOR x=1 TO 11
223 FOR x1=1 TO 16 STEP 2
224 11$="&"+MID$(1$(x),x1,2)
225 1=VAL(11$):11$=BIN$(1,8)
226 PRINT aa$(0);
227 FOR x2=1 TO 8
228 PRINT aa$(VAL(MID$(11$,x2,1)));:IF SQ(1
)=4 THEN GOSUB 245
229 NEXT x2
230 PRINT aa$(0);
231 NEXT x1
232 NEXT x:GOTO 400
233 DATA 478,24,1,358,28,3,213,34,7,213,62,
5,239,18,4,213
234 DATA 16,4,239,20,3,284,64,10,478,24,5,3
58,36,2,358
235 DATA 40,5,319,24,5,319,28,4,239,78,12,2
84,54,7,478,18
236 DATA 9,358,22,5,213,30,10,213,64,9,239,
24,6,213,20,4
237 DATA 239,26,4,284,66,10,478,26,6,358,26
,3,358,32,10
238 DATA 319,22,9,358,16,9,426,26,2,358,102
,11,284,28,9
239 DATA 239,72,11,239,22,7,284,32,4,239,32
,8,213,38,7
240 DATA 239,42,6,284,70,6,478,20,7,358,28,
3,358,40,10
241 DATA 319,26,6,319,42,3,239,98,6,284,82,
6,284,30,6,239
242 DATA 66,11,239,20,6,284,36,4,239,40,6,2
13,44,6,239
243 DATA 38,5,284,78,5,478,20,6,358,36,4,35
8,40,7,319,24
244 DATA 6,358,26,5,426,26,1,358,50,13
245  m1=m1+1
246 READ A,b,c
247 ENV 1,b,14,1
248 ENV 2,b,13,1
249 SOUND 1,a,0,15,1
250 SOUND 2,(a/2),0,0,2
251 SOUND 3,0,c,1
252 IF m1=61 THEN RESTORE:m1=0
253 RETURN
400 REM
410 FOR X=1 TO 62
411 Y=Y+1
412 IF Y>6 THEN Y=1
413 PAPER Y:PEN Y+5
415 PRINT "***  EXTRA-SIMON ***";:IF SQ(1)=
4 THEN GOSUB 245
420 NEXT X
430  IF moni=1 THEN INK 0,26:INK 1,0:BORDER
 26:PAPER 0:PEN 1
440 IF moni=2 THEN INK 0,0:INK 1,26:BORDER
0:PAPER 0:PEN 1
500 CLS :GOTO 42
```

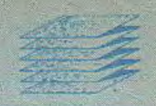
```
999 REM ________________________________
_________________________________
1000 REM
1010 REM programme machine
1020 CLS:j=1
1030 PRINT"C'est tres bien de vouloir jouer
 avec   moi et je vous jure que je vais vou
s   donner du fil a retordre."
1040 PRINT
1050 PRINT"Mais avant toute chose j'aimerai
 savoir a quel niveau de difficulte vous
        voulez etre mange ?"
1060 PRINT
1070 PRINT"Choisissez un nombre de 1 a 9"
1080 PRINT
1090 PRINT"1 facile.....9 tres tres diffici
le"
1100 PRINT
1110 PRINT"votre choix ";
1120 INPUT a
1130 IF a<1 OR a>9 THEN CLS:GOTO 1070
1140 PRINT:PRINT "comment vous appelez vous
";:INPUT n$
1999 REM ________________________________
_________________________________
2000 REM
2010 te=30-a
2020 se=5+(2*a)
2030 mu$=""
2040 GOSUB 3000
2050 FOR x=1 TO se
2060 rn=INT(RND*5)+2
2070 va$=STR$(rn)
2080 mu$=mu$+MID$(va$,2,1)
2085 LOCATE 5,25:PRINT "
2090 FOR y=1 TO x
2100 z=VAL(MID$(mu$,y,1))
2110 SOUND 1,FR(z),te,7:INK Z,co(z+5):FOR p
1=1 TO (te*18):NEXT p1
2120 INK z,co(Z):FOR p1=1 TO 20:NEXT p1
2130 NEXT y
2135 LOCATE 5,25:PRINT "a toi ";n$
2140 GOTO 4000
2150 NEXT x
2160 GOTO 12000
2999 REM ________________________________
_________________________________
3000 co(2)=10:co(7)=23:INK 2,10:INK 7,23
3010 co(3)=9:co(8)=22:INK 3,9:INK 8,22
3020 co(4)=5:co(9)=14:INK 4,5:INK 9,14
3030 co(5)=8:co(10)=17:INK 5,8:INK 10,17
3040 co(6)=3:co(11)=15:INK 6,3:INK 11,15
3050 FOR x=2 TO 6:FR(x)=INT(RND*956)+60:NEX
T x
3060 MODE 0
3061 FOR v=1 TO 24
```

```
3062 PRINT STRING$(20,CHR$(207));
3063 NEXT v
3070 PLOT 136,246,2:DRAW 136,146:DRAW 236,1
46
3080 PLOT 246,356,3:DRAW 246,256:DRAW 346,2
56
3090 PLOT 246,246,4:DRAW 246,146:DRAW 346,1
46
3100 PLOT 246,136,5:DRAW 246,36:DRAW 346,36

3110 PLOT 356,246,6:DRAW 356,146::DRAW 456,
146
3120 FOR x=1 TO 100 STEP 4
3130 PLOT 140+x,150,2:DRAW 140+x,250,2
3140 PLOT 250+x,260,3:DRAW 250+x,360,3
3150 PLOT 250+x,150,4:DRAW 250+x,250,4
3160 PLOT 250+x,40,5:DRAW 250+x,140,5
3170 PLOT 360+x,150,6:DRAW 360+x,250,6
3180 NEXT x
3190 RETURN
3200 REM
3999 REM ________________________________
____________________________________
4000 a$=INKEY$
4010 IF a$="" THEN GOTO 4000
4020 IF a$=CHR$(&FA) OR a$=CHR$(&F6) OR a$=
CHR$(&F2) THEN Z=2:SOUND 1,FR(Z),TE,7:INK Z
,co(Z+5):FOR P1=1 TO (TE*12):NEXT P1:INK Z,
co(Z):pas=pas+1
4030 IF a$=CHR$(&F8) OR a$=CHR$(&F4) OR a$=
CHR$(&F0) THEN Z=3:SOUND 1,FR(Z),TE,7:INK Z
,co(Z+5):FOR P1=1 TO (TE*12):NEXT P1:INK Z,
co(Z):pas=pas+1
4040 IF a$=CHR$(&E0) THEN Z=4:SOUND 1,FR(Z)
,TE,7:INK Z,co(Z+5):FOR P1=1 TO (TE*12):NEX
T P1:INK Z,co(Z):pas=pas+1
4050 IF a$=CHR$(&F9) OR a$=CHR$(&F5) OR a$=
CHR$(&F1) THEN Z=5:SOUND 1,FR(Z),TE,7:INK Z
,co(Z+5):FOR P1=1 TO (TE*12):NEXT P1:INK Z,
co(Z):pas=pas+1
4060 IF a$=CHR$(&FB) OR a$=CHR$(&F7) OR a$=
CHR$(&F3) THEN Z=6:SOUND 1,FR(Z),TE,7:INK Z
,co(Z+5):FOR P1=1 TO (TE*12):NEXT P1:pas=pa
s+1:INK Z,co(Z)
4080 IF j>1 THEN ON j GOTO 5000,7140,8140

5000 REM ________________________________
____________________________________
5020 IF VAL(MID$(mu$,pas,1))=z THEN  GOTO 5
040
5030 CLS:LOCATE 3,10:PRINT "MON TRES CHER":
LOCATE 4,11:PRINT N$:LOCATE 6,12:PRINT "TU
AS PERDU":GOTO 11000
5040 IF pas=LEN(mu$) THEN GOTO 5060
5050 GOTO 4000
5060 FOR p1=1 TO 500:NEXT p1:pas=0:GOTO 215
0
5999 REM ________________________________
____________________________________
6000 MODE 1
6010 te=20
6020 PRINT"A combien de joueurs voulez vous
       effectuer cette joute cerebrale ";:
INPUT a
6030 IF a<=1 THEN CLS:GOTO 1010
6040 IF a=2 THEN j=1:GOTO 6130
6050 PRINT"
6060 PRINT"Voulez  vous  que cette joute se
 fasse  les uns a  la suite des autres,ou b
ien  voulez vous pour ajouter du piquant au
  jeu  que  ce  soit  moi  qui nomme les  j
oueurs comme bon il me semblera"
6070 PRINT
6080 PRINT"1  LES UNS A LA SUITE DES AUTRES
"
6090 PRINT
6100 PRINT"2  C'EST MOI QUI NOMME LES JOUEU
RS"
6110 INPUT "VOTRE CHOIX ";J
6120 IF J<1 OR j>2 THEN CLS:GOTO 6060
6130 PRINT"Bien maintenant vous allez rentr
er vos  prenoms pour faire connaissance"
6140 DIM n$(a)
6150 DIM fa(a)
6160 FOR x=1 TO a
6170 fa(x)=0
6180 NEXT x
6190 FOR x=1 TO a
6200 LOCATE 2,20:PRINT SPC (38)

6210 LOCATE 2,21:PRINT SPC (38)
6220 LOCATE 2,20:PRINT"Comment s'appelle le
";x;
6230 IF x=1 THEN PRINT"er ";
6240 IF x>1 THEN PRINT "eme ";
6250 PRINT"joueur "
6260 INPUT no$
6265 IF no$="" THEN GOTO 6200
6270 n$(x)=no$
6280 NEXT x
6290 IF j=1 THEN j=2:GOTO 7000
6300 IF j=2 THEN j=3:GOTO 8000
6999 REM ________________________________
____________________________________
7000 CLS:k=0
7010 GOSUB 3000
7020 REM
7030 k=k+1
7040 LOCATE 1,25:PRINT "
"
7050 FOR y=1 TO a
7060 IF fa(y)=1 THEN nbj=nbj+1
7070 IF nbj=(a-1) THEN GOTO 12000
7080 NEXT y
```



```
7090 nbj=0
7100 IF fa(k)=1 THEN GOTO 7170
7110 LOCATE 1,25:PRINT"A TOI ";n$(k)
7120 k2=k2+1
7130 GOTO 4000
7140 IF k2=LEN(mu$)+1 THEN GOTO 9000
7150 GOTO 9060
7160 GOTO 7120
7170 IF k=a THEN k=0
7180 GOTO 7030
7999 STOP
8000 REM ________________________________
____________________________________
8001 CLS:k=0
8010 GOSUB 3000
8020 k=INT(RND*a)+1:IF x1=k THEN GOTO 8020
8030 x1=k
8040 LOCATE 1,25:PRINT "
"
8050 FOR y=1 TO a
8060 IF fa(y)=1 THEN nbj=nbj+1
8070 IF nbj=(a-1) THEN GOTO 12000
8080 NEXT y
8090 nbj=0
8100 IF fa(k)=1 THEN GOTO 8170
8110 LOCATE 1,25:PRINT"A TOI ";n$(k)
8120 k2=k2+1
8130 GOTO 4000
8140 IF k2=LEN(mu$)+1 THEN GOTO 9000
8150 GOTO 9060
8160 GOTO 8120
8170 REM
8180 GOTO 8020
9000 REM ________________________________
________________________________
9010 va$=STR$(z)
9020 mu$=mu$+MID$(va$,2,1)
9030 k2=0:pas=0
9040 ON j GOTO 1,7170,8170
9050 REM ________________________________
___________________________________
9060 IF VAL(MID$(mu$,pas,1))<>z THEN GOSUB
10010
9070 IF fa(k)=1 THEN k2=0:pas=0:ON j GOTO 1
,7170,8170
9080 ON j GOTO 1,7120,8120
10000 REM ________________________________
____________________________________
10010 CLS
10020 PRINT
10030 PRINT" Je regrette mais "
10040 PRINT
10050 PRINT n$(k)
10060 PRINT
10070 PRINT" tu est elimine (e)"
10080 GOTO 11000
10090 CLS
10100 LOCATE 1,12:PRINT"attention c'est
   reparti"
10110 fa(k)=1
10120 FOR p1=1 TO 1000:NEXT p1
10130 GOSUB 3000
10140 RETURN
10150 REM _________________________________
____________________________________
10160 REM erreur
11000 as$="7171957160606363717195571"
11010 at$="4040202520202020202020240"
11015 FOR x2=1 TO 2
11020 FOR x=1 TO 24 STEP 2
11030 SOUND 1,(VAL(MID$(as$,x,2)))*8,(VAL(M
ID$(at$,x,2))),7
11035 SOUND 2,(VAL(MID$(as$,x,2)))*2,(VAL(M
ID$(at$,x,2))),7
11036 SOUND 4,(VAL(MID$(as$,x,2)))*4,(VAL(M
ID$(at$,x,2))),7
11040 FOR x1=1 TO ((VAL(MID$(at$,x,2)))*11)
:NEXT x1
11050 NEXT x
11060 NEXT x2
11070 ON j GOTO 12110,10090,10090
12000 as$="0800800710800800800710800890951O
6119119"
12001 CLS
12010 at$="0100100400400100100400400100100 2
0020060"
12011 FOR x=1 TO a:IF fa(x)=0 THEN ga=x
12012 NEXT x
12015 IF j>1 THEN LOCATE 4,8:PRINT n$(ga)
12016 IF j=1 THEN LOCATE 4,8:PRINT n$
12020 FOR x2=1 TO 2
12030 LOCATE 5,12:PRINT" TU AS GAGNE"
12040 FOR x=1 TO 39 STEP 3
12050 SOUND 1,(VAL(MID$(as$,x,3))),(VAL(MID
$(at$,x,3))),7
12060 SOUND 2,(VAL(MID$(as$,x,3)))*2,(VAL(M
ID$(at$,x,3))),7
12070 SOUND 4,(VAL(MID$(as$,x,3)))*4,(VAL(M
ID$(at$,x,3))),7
12080 FOR x1=1 TO ((VAL(MID$(at$,x,3)))*11)
:NEXT x1
12090 NEXT x
12100 NEXT x2
12110 CLS
12120 LOCATE 1,12:PRINT"on en recommence un
e autre ?"
12130 a$=INKEY$
12140 IF a$="" THEN GOTO 12130
12150 IF a$="o" OR A$="O" THEN RUN 42
12155 IF a$="n" OR A$="N" THEN STOP
12160 GOTO 12130
14000 SPEED WRITE 1
15000 SAVE "! EXTRA SIMON"
16000 GOTO 15000
```

IL PLEUT BERGÈRE...

Dans ce jeu d'arcade et de stratégie, vous serez Brutus, chien de berger. Il pleut... la bergère est bien à l'abri sous le toit de la bergerie. Il ne serait pas galant de faire mouiller si joli minois sous une telle pluie ! Ce sera donc à vous d'y faire rentrer tous les moutons. Mais comme chacun le sait le mouton n'est pas une créature se distinguant le plus par son intelligence... ce brave troupeau, malgré votre vigilance, aura tendance à se disperser, croquer les légumes du potager et à se jeter dans la gueule du loup qui, bien évidemment (il faut bien que tout le monde vive !) n'attend que cela... Vous devrez donc, pour compliquer votre tâche protéger les moutons du loup et les légumes des deux potagers lesquels se trouvent de chaque côté de la bergerie.
Vous apparaîtrez à côté de la bergère. Vous pourrez vous déplacer à l'aide des flèches directionnelles. Pour valider vos déplacements, appuyez sur la touche <ENTER>.
Sachez que chaque appui sur <ENTER> ou chaque légume délicieusement brouté compte pour un essai. Vous devrez regrouper dans la bergerie TOUS les moutons en un minimum d'essais. Votre récompense sera proportionnelle à vos résultats.

Eric Dupont

```
10 REM IL PLEUT BERGERE
20 REM RENTRE TES BLANCS MOUTONS
30 REM par eric DUPONT
40 REM -------------------------------
50 REM GRAPHISME
60 SYMBOL AFTER 128
70 SYMBOL 128,0,68,135,255,124,68,68,0
80 SYMBOL 129,0,6,143,126,124,68,68,0
90 SYMBOL 130,24,126,126,255,255,126,126,24
100 SYMBOL 131,0,12,30,30,12,31,61,173
110 SYMBOL 132,239,140,158,191,191,191,146,
179
120 SYMBOL 133,60,126,255,255,255,255,126,6
0
130 SYMBOL 134,0,0,40,28,56,20,0,0
140 SYMBOL 135,0,34,225,255,62,34,34,0
150 SYMBOL 136,0,0,0,24,60,126,255,255
160 SYMBOL 137,255,143,168,154,171,171,139,
255
170 SYMBOL 138,255,251,169,171,171,171,139,
255
180 SYMBOL 139,255,255,81,87,81,93,17,255
190 SYMBOL 140,60,126,255,255,255,255,127,6
3
200 SYMBOL 141,63,127,255,255,255,255,126,6
0
210 SYMBOL 142,15,15,15,15,15,15,15,15
220 SYMBOL 144,60,126,255,255,255,255,254,2
52
230 SYMBOL 145,252,254,255,255,255,255,126,
60
240 SYMBOL 147,240,240,240,240,240,240,240,
240
250 RANDOMIZE TIME
260 REM -------------------------------
270 REM PRESENTATION
280 MODE 0:BORDER 0:PAPER 5:CLS:LOCATE 3,3:
PEN 11:PRINT "IL PLEUT BERGERE":LOCATE 3,5:
PEN 3:PRINT"IL PLEUT BERGERE":LOCATE 8,7:PE
N 7:PRINT"RENTRE":LOCATE 2,9:PEN 6:PRINT"TE
S BLANCS MOUTONS"
290 LOCATE 10,11:PEN 9:PRINT CHR$(136):LOCA
TE 12,11:PRINT CHR$(136)
300 LOCATE 10,23:PEN 3:PRINT CHR$(24);"BRUT
US":LOCATE 10,24:PEN 9:PRINT CHR$(24);"
     "
310 PEN 9:FOR I=1 TO 64:READ C,L:LOCATE C,L
:PRINT CHR$(143):NEXT I
320 DATA 10,12,12,12,10,13,12,13,9,14,10,14
,11,14,12,14,8,15,9,15,11,15,12,15,13,15,6,
16,7,16,8,16,9,16,10,16,11,16,12,16,13,16,6
,17,7,17,8,17,9,17,10,17,11,17,12,17,13,17,
9,18,10,18,11,18,12,18,13,18,14,18,6,19,7,1
```



```
9,8,19,9,19,10,19,11,19,12,19,13,19
330 DATA 14,19,7,20,8,20,9,20,10,20,11,20,1
2,20,13,20,14,20,10,21,11,21,12,21,13,21,14
,21,15,21,10,22,11,22,12,22,13,22,14,22,15,
22
340 GOSUB 1760:FOR D=1 TO 2000:NEXT D
350 PAPER 5:CLS:PEN 11:LOCATE 9,4:PRINT"par
":PEN 3:LOCATE 5,7:PRINT"ERIC DUPONT":PEN 1
1:LOCATE 9,10:PRINT CHR$(143)+CHR$(143)+CHR
$(143):LOCATE 8,13:PEN 7:PRINT"dedie":LOCAT
E 10,14:PRINT"a":LOCATE 7,15:PRINT"mon ami"
:LOCATE 7,18:PEN 6:PRINT"NICOLAS"
360 LOCATE 3,21:PEN 7:PRINT"surnomme BRUTUS
":LOCATE 2,23:PRINT"par ses camarades":LOCA
TE 6,25:PRINT"de classe"
370 FOR I=1 TO 5000:NEXT I
380 MODE 1:PAPER 0:CLS:BORDER 1:PEN 1:LOCAT
E 3,3:PRINT"Vous etes 'BRUTUS',chien berger
":LOCATE 3,4:PRINT"Il pleut,":LOCATE 3,5:PR
INT"La bergere est bien a l'abri":LOCATE 3,
6:PRINT"Sous le toit de la bergerie...":LOC
ATE 3,9:PRINT"A vous d'y faire rentrer"
390 LOCATE 3,10:PRINT"Tous les moutons!":LO
CATE 3,12:PEN 1:PRINT"Mais ATTENTION,les mo
utons":LOCATE 3,13:PRINT"Ne doivent pas cro
quer les legumes":LOCATE 3,14:PRINT"Des deu
x potagers.":LOCATE 10,17:PRINT"Appuyez sur
 'L'"
400 LOCATE 10,18:PRINT"pour continuer la le
cture."
410 a$=INKEY$:IF a$="l" OR a$="L" THEN 430
420 GOTO 410
430 PAPER 0:CLS:PEN 1
440 LOCATE 2,2:PRINT"Vous apparaissez":LOCA
TE 2,3:PRINT"a cote de la bergere":LOCATE 2
,4:PRINT"en appuyant sur la touche":LOCATE
2,5:PRINT"directionnelle 'GAUCHE'":LOCATE 1
6,7:PRINT"Vous vous deplacez":LOCATE 16,8:P
RINT"avec les quatre touches"
450 LOCATE 16,9:PRINT"directionnelles.":LOC
ATE 2,11:PRINT"Vous validez vos deplacement
s ":LOCATE 2,12:PRINT"en appuyant sur 'ENTE
R'.":LOCATE 16,14:PRINT"Chaque 'ENTER' et":
LOCATE 16,15:PRINT"chaque LEGUME BROUTE":LO
CATE 16,16:PRINT"compte pour un essai!"
460 LOCATE 2,18:PRINT"Vous devez regrouper"
:LOCATE 2,19:PRINT"les moutons":LOCATE 2,20
:PRINT"dans la bergerie":LOCATE 2,21:PRINT"
en un minimum d'ESSAIS.":LOCATE 13,23:PRINT
"Votre RECOMPENSE":LOCATE 11,24:PRINT"sera
proportionnelle"
470 LOCATE 13,25:PRINT"a vos resultats."
480 FOR I=1 TO 20000:NEXT I
490 REM -------------------------------
500 MODE 1:BORDER 9:INK 0,9:PAPER 0
510 DIM X(10),Y(10)
520 F=0
530 E=0
540 X=36:Y=16
550 REM -------------------------------
560 REM DESSIN DE L'ENCLOS
570 INK 1,0:PEN 1:PLOT 6,6:DRAW 632,6:DRAW
632,392:DRAW 6,392:DRAW 6,6
580 PEN 1:PLOT 632,249:DRAW 390,249:PLOT 63
2,247:DRAW 390,247
590 PEN 1:PLOT 632,89:DRAW 390,89:PLOT 632,
87:DRAW 390,87
600 FOR T=30 TO 35 STEP 5:LOCATE T,20:PRINT
 CHR$(130):NEXT T
610 FOR T=30 TO 35 STEP 5:LOCATE T,10:PRINT
 CHR$(130):NEXT T
620 PEN 1:LOCATE 25,10:PRINT CHR$(130):LOCA
TE 25,20:PRINT CHR$(130)
630 PLOT 8,8:DRAW 630,8:DRAW 630,390:DRAW 8
,390:DRAW 8,8
640 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(133):LOCATE
 40,1:PRINT CHR$(133)
650 LOCATE 1,25:PRINT CHR$(133);:LOCATE 40,
25:PRINT CHR$(133);
660 FOR I=5 TO 38 STEP 5
670 LOCATE I,1:PRINT CHR$(130):LOCATE I,25:
PRINT CHR$(130);
680 IF I<25 THEN LOCATE 1,I:PRINT CHR$(130)
:LOCATE 40,I:PRINT CHR$(130)
690 NEXT I
700 REM -------------------------------
710 REM DESSIN DES LEGUMES
720 FOR U=26 TO 37
730 INK 3,6:LOCATE U,2:PEN 3:PRINT CHR$(134
):NEXT U
740 FOR U=26 TO 37
750 INK 3,6:LOCATE U,3:PEN 3:PRINT CHR$(134
):NEXT U
760 FOR U=26 TO 37
770 INK 3,6:LOCATE U,4:PEN 3:PRINT CHR$(134
):NEXT U
780 FOR U=26 TO 37
790 INK 3,6:LOCATE U,6 :PEN 3:PRINT CHR$(13
4):NEXT U
800 FOR U=26 TO 37
810 INK 3,6:LOCATE U,7:PEN 3:PRINT CHR$(134
):NEXT U
820 FOR U=26 TO 37
830 INK 3,6:LOCATE U,8:PEN 3:PRINT CHR$(134
):NEXT U
840 FOR U=26 TO 37
850 INK 3,6:LOCATE U,9:PEN 3:PRINT CHR$(134
):NEXT U
860 FOR R=26 TO 37
870 INK 3,6:LOCATE R,24:PEN 3:PRINT CHR$(13
4):NEXT R
880 FOR R=26 TO 37
890 INK 3,6:LOCATE R,23:PEN 3:PRINT CHR$(13
4):NEXT R
```

```
900 FOR R=26 TO 37
910 INK 3,6:LOCATE R,21:PEN 3:PRINT CHR$(13
4):NEXT R
920 REM --------------------------------
930 REM DESSIN DE LA BERGERE
940 INK 2,26:PEN 2:LOCATE 37,15:PRINT CHR$(
131):LOCATE 37,16:PRINT CHR$(132)
950 REM --------------------------------
960 REM DESSIN DE LA BERGERIE
970 LOCATE 32,13:PEN 1:PRINT CHR$(214):FOR
T=33 TO 38:LOCATE T,13:PRINT CHR$(143):NEXT
 T
980 FOR U=14 TO 16:LOCATE 38,U:PRINT CHR$(1
49):NEXT U
990 LOCATE 38,17:PRINT CHR$(153):FOR K=37 T
O 33 STEP-1:LOCATE K,17:PRINT CHR$(154):NEX
T K:LOCATE 32,17:PRINT CHR$(146)
1000 REM --------------------------------
1010 REM DESSIN DU CHIEN ET DES MOUTONS
1020 N=10
1030 FOR I=1 TO N
1040 X(I)=INT(RND(1)*14)+2
1050 Y(I)=INT(RND(1)*20)+2
1060 IF TEST(X(I)*16-8,408-Y(I)*16)<>0 THEN
 1040
1070 IF I=N+1 THEN LOCATE X(I),Y(I):PEN 1:P
RINT CHR$(128):X=X(I):Y=Y(I):GOTO 1090
1080 PEN 2:LOCATE X(I),Y(I):PRINT CHR$(129)
1090 NEXT I
1100 REM -------------------------------
1110 REM DEPLACEMENT DU  CHIEN...
1120 REM ... ET DES MOUTONS
1130 ENT -2,=1000,60,=3000,40
1140 ENV 1,10,1,5,2,-4,1,2,-1,20
1150 D$=INKEY$:IF D$="" THEN 1150
1160 IF D$=CHR$(13) THEN E=E+1:SOUND 1,0,20
0,10,1,2,31:GOTO 1240
1170 LOCATE X,Y:PRINT " "
1180 IF D$=CHR$(242) THEN IF TEST((X-1)*16-
8,408-Y*16)=0 THEN X=X-1:GOTO 1230
1190 IF D$=CHR$(243) THEN IF TEST((X+1)*16-
8,408-Y*16)=0 THEN X=X+1:GOTO 1220
1200 IF D$=CHR$(240) THEN IF TEST(X*16-8,40
8-(Y-1)*16)=0 THEN Y=Y-1:GOTO 1220
1210 IF D$=CHR$(241) THEN IF TEST(X*16-8,40
8-(Y+1)*16)=0 THEN Y=Y+1:GOTO 1220
1220 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(128):GOTO
1150
1230 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(135):GOTO
1150
1240 FOR J=1 TO 5
1250 F=0
1260 FOR I=1 TO N
1270 LOCATE X(I),Y(I):PRINT " "
1280 IF X(I)<32 OR X(I)>37 THEN 1340
1290 IF Y(I)<13 OR Y(I)>17 THEN 1340
1300 F=F+1
1310 IF TEST((X(I)+1)*16-8,408-Y(I)*16)<>0
THEN 1460
1320 X(I)=X(I)+1
1330 GOTO 1460
1340 AX=X(I):AY=Y(I)
1350 IF Y(I)=2 THEN Y(I)=3:GOTO 1430
1360 IF Y(I)=24 THEN Y(I)=23:GOTO 1430
1370 IF Y<Y(I) THEN Y(I)=Y(I)+1
1380 IF Y>Y(I) THEN Y(I)=Y(I)-1
1390 IF X(I)=2 THEN X(I)=3:GOTO 1430
1400 IF X(I)=39 THEN X(I)=38:GOTO 1430
1410 IF X<X(I) THEN X(I)=X(I)+1
1420 IF X>X(I) THEN X(I)=X(I)-1
1430 IF TEST(X(I)*16-8,408-Y(I)*16)=0 THEN
1460
1440 IF TEST(X(I)*16-8,408-Y(I)*16)=3 THEN
E=E+1:GOTO 1460
1450 X(I)=AX:Y(I)=AY
1460 PEN 2:LOCATE X(I),Y(I):PRINT CHR$(129)
1470 NEXT I
1480 IF F=N THEN 1530
1490 NEXT J
1500 GOTO 1150
1510 REM -----------------------------
1520 REM SCORE ET RECOMPENSE
1530 MODE 0:PAPER 5:CLS:BORDER 0
1540 LOCATE 4,2:PEN 7:PRINT"VOS ESSAIS:";E
1550 IF E<25 THEN 1580
1560 IF E>25 AND E<60 THEN 1640
1570 IF E>60 THEN 1690
1580 LOCATE 5,5:PEN 6:PRINT"Bravo  BRUTUS!"
:LOCATE 2,7:PRINT"Tu es le MEILLEUR":LOCATE
 1,9:PRINT"Voici ta recompense:"
1590 PEN 2:LOCATE 2,13:PRINT CHR$(213)+CHR$
(137)+CHR$(138)+CHR$(139)+CHR$(212):LOCATE
9,12:PRINT CHR$(140):LOCATE 9,13:PRINT CHR$
(142)+CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(14
7):LOCATE 9,14:PRINT CHR$(141):LOCATE 13,12
:PRINT CHR$(144)
1600 LOCATE 13,14:PRINT CHR$(145):LOCATE 17
,13:PRINT CHR$(143):LOCATE 16,14:PRINT CHR$
(143):LOCATE 18,14:PRINT CHR$(143)
1610 LOCATE 3,16:PEN 7:PRINT"UNE   UN OS  D
ES":LOCATE 2,17:PRINT"SOUPE        SUCRES"
1620 FOR I=1 TO 10000:NEXT I
1630 GOTO 1720
1640 LOCATE 2,5:PEN 6:PRINT"C'est bien BRUT
US":LOCATE 1,7:PRINT"Tu peux faire mieux,":
LOCATE 1,9:PRINT"Voici ta recompense:"
1650 PEN 2:LOCATE 4,13:PRINT CHR$(213)+CHR$
(137)+CHR$(138)+CHR$(139)+CHR$(212):LOCATE
13,13:PRINT CHR$(142)+CHR$(143)+CHR$(143)+C
HR$(143)+CHR$(147):LOCATE 13,12:PRINT CHR$(
140):LOCATE 13,14:PRINT CHR$(141):LOCATE 17
,12:PRINT CHR$(144)
1660 LOCATE 17,14:PRINT CHR$(145):PEN 7:LOC
ATE 5,16:PRINT"UNE     UN OS":LOCATE 4,17:P
```



```
RINT"SOUPE"
1670 FOR I=1 TO 10000:NEXT I
1680 GOTO 1720
1690 LOCATE 4,5:PEN 6:PRINT"Pauvre BRUTUS":
LOCATE 1,7:PRINT"Tu es bien decevant,":LOCA
TE 1,9:PRINT"Voici ta nourriture:":LOCATE 8
,13:PEN 2:PRINT CHR$(213)+CHR$(137)+CHR$(13
8)+CHR$(139)+CHR$(212):LOCATE 9,16:PEN 7:PR
INT"UNE":LOCATE 8,17:PRINT"SOUPE"
1700 FOR I=1 TO 10000:NEXT I
1710 GOTO 1720
1720 PAPER 5:CLS:PEN 7:LOCATE 1,10:INPUT "V
OULEZ VOUS REJOUER (O/N)";B$:IF B$="O" OR B
$="o" THEN 1740
1730 PEN 0:PRINT CHR$(24):CLS:MODE 1:END
1740 RUN
1750 REM -----------------------------
1760 REM MUSIQUE 'IL PLEUT BERGERE...'
1770 SOUND 1,142,30,15:SOUND 1,119,60,15:SO
UND 1,142,30,15:SOUND 1,119,60,15:SOUND 1,1
42,30,15:SOUND 1,179,90,15:SOUND 1,239,60,1
5:SOUND 1,0,30
1780 SOUND 1,179,30,15:SOUND 1,190,30,15:SO
UND 1,179,30,15:SOUND 1,159,60,15:SOUND 1,1
59,30,15:SOUND 1,142,90,15:SOUND 1,142,60,1
5:SOUND 1,0,30
1790 SOUND 1,142,30,15:SOUND 1,159,30,15:SO
UND 1,142,30,15:SOUND 1,134,60,15:SOUND 1,1
34,30,15:SOUND 1,119,90,15:SOUND 1,142,60,1
5:SOUND 1,0,30
1800 SOUND 1,119,30,15:SOUND 1,106,30,15:SO
UND 1,119,30,15:SOUND 1,134,30,15:SOUND 1,1
42,30,15:SOUND 1,159,60,15:SOUND 1,0,30
1810 SOUND 1,159,30,15:SOUND 1,142,30,15:SO
UND 1,159,30,15:SOUND 1,159,60,15:SOUND 1,1
34,30,15:SOUND 1,142,90,15:SOUND 1,119,90,1
5
1820 SOUND 1,134,30,15:SOUND 1,142,30,15:SO
UND 1,159,30,15:SOUND 1,142,60,15:SOUND 1,1
79,30,15:SOUND 1,142,90,15:SOUND 1,159,60,1
5
1830 SOUND 1,142,30,15:SOUND 1,119,60,15:SO
UND 1,142,30,15:SOUND 1,119,60,15:SOUND 1,1
42,30,15:SOUND 1,134,90,15:SOUND 1,106,90,1
5:SOUND 1,119,30,15:SOUND 1,106,30,15:SOUND
 1,119,30,15:SOUND 1,159,60,15:SOUND 1,142,
30,15:SOUND 1,179,120,15
1840 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:RETURN
```



JPG - 3D

Ce très court programme vous donnera l'exemple d'un objet en trois dimensions que vous pourrez déplacer à l'écran à l'aide du joystick. Effets graphiques garantis...
Cet utilitaire fonctionne en joignant les points de coordonnées x, y, z, définis en datas lorsque la plume est différente de 0.
Rien ne vous empêche de vous inspirer de ce programme pour faire tournoyer dans l'espace des objets 3D de votre imagination.

J.-P. Girardot

```
10 'J-P Girardot le 27/04/86
20 CLS:PRINT "Ce programme dessine en 3 dimensions.Il joint les points de  coordonnees  x,y,z definis en data lorsque la plume est <> de 0."
30 PRINT "Utiliser  le  joystick pour les deplace-ments dans l'espace.'PRESS ANAY KEY' et vous verrez un avion se dessiner..."

40 IF INKEY$="" THEN GOTO 40
50 ech=15:q=0:p=0
60 cop=COS(p):sip=SIN(p):coq=COS(q):siq=SIN(q)
70 CLS
80 READ n
90 FOR i=1 TO n
100 READ x:READ y:READ z:READ pl
110 xa=x*coq-z*siq
120 ya=y*cop-(x*siq+z*coq)*sip
130 IF pl<>0 THEN DRAW 320+ech*xa,200+ech*ya,pl ELSE MOVE 320+ech*xa,200+ech*ya
140 NEXT i
150 RESTORE
160 IF JOY(0)=0 THEN GOTO 160
170 IF JOY(0)=1 THEN p=p+PI/12
180 IF JOY(0)=2 THEN P=p-PI/12
190 IF JOY(0)=4 THEN q=q+PI/12
200 IF JOY(0)=8 THEN q=q-PI/12
210 GOTO 60
220 'nombre de points
230 DATA 48
240 '      x, y, z,plume
250 '
260 DATA -8, 0, 0,0
270 DATA -2, 2,-2,1
280 DATA -5, 2,-2,1
290 DATA -6, 1,-2,1
300 DATA -13,0, 0,1
310 DATA -6,-2,-2,1
320 DATA -2,-2,-2,1
330 DATA  8, 0, 0,1
340 DATA -2,-2, 2,1
350 DATA -6,-2, 2,1
360 DATA -13,0, 0,1
370 DATA -6, 1, 2,1
380 DATA -5, 2, 2,1
390 DATA -2, 2, 2,1
400 DATA  8, 0, 0,1
410 DATA  3, 1, 0,1
420 DATA  6, 4, 0,1
430 DATA  8, 4, 0,1
440 DATA  8, 0, 0,1
450 DATA -5, 0, 2,0
460 DATA  1, 0, 8,1
470 DATA  3, 0, 8,1
480 DATA  3, 0, 1,1
490 DATA -2, 0, 2,1
500 DATA -5, 0, 2,1
510 DATA -5, 0,-2,0
520 DATA  1, 0,-8,1
530 DATA  3, 0,-8,1
540 DATA  3, 0,-1,1
550 DATA -2, 0,-2,1
560 DATA -5, 0,-2,1
570 DATA -3, 2, 2,0
580 DATA -3, 1, 2,1
590 DATA -6, 1, 2,1
600 DATA -6, 1,-2,1
610 DATA -3, 1,-2,1
620 DATA -3, 2,-2,1
630 DATA -5, 2, 2,0
640 DATA -5, 2,-2,1
650 DATA -6, 1, 2,0
660 DATA -6,-2, 2,1
670 DATA -6,-2,-2,1
680 DATA -6, 1,-2,1
690 DATA -2, 2, 2,0
700 DATA -2, 2,-2,1
710 DATA -2,-2,-2,1
720 DATA -2,-2, 2,1
730 DATA -2, 2, 2,1
```


ZOMBI
AMSTRAD CPC
464/664/6128
(Disquette)
UBI Soft
PROCHAINEMENT
DISPONIBLE
COMMODORE
ET SPECTRUM
180 F
VERSION
DISK
NOM :
ADRESSE :
VILLE :
CODE POSTAL :
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.
1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

Joyeux An[...] avec Amstra[...]

Une casset[...]

Notre cadeau

Et pas n'importe laquelle ? Un je[...] complet sur une face, des présentatio[...] de nouveautés en grande avant-premièr[...] sur l'autre, le tout concocté par Ere Info[...]matique, dont c'est aussi l'anniversaire d[...] l'accord avec PSS !... Un super-cadea[...] que vous méritez bien pour votre fidélit[...]



En participant activement au premier anniversaire d'Amstrad Magazine, Ere informatique tient, elle aussi, à marquer d'une pierre blanche, un étape décisive de son évolution : un an d'exportation couronné de succès.

Juillet 1986, "Crafton et Xunk", édité en Grande Bretagne sous le nom de "Get Dexter" est premier au hit-parade des programmes sur Amstrad (Hit parade Gallup/Microscope). "Crafton et Xunk", "Eden Blues", "Macadam Bumper" sont également exportés avec succès en Allemagne, aux Pays-Bas, au Danemark, en Espagne et même en Australie.

Lors de sa création en juin 1983, Ere s'est donné comme objectif de faire du logiciel de jeu français, un des premiers du monde. Sa politique éditoriale et sa stratégie commerciale n'ont eu de cesse d'y parvenir. Ainsi, en juillet 1985, Ere signe un accord de coédition réciproque avec la société anglaise PSS.

Ere fait alors figure de pionnier. Pour la première fois, des logiciels de jeu français trouvent droit de cité dans le bastion incontesté de la micro-informatique familiale européenne, la Grande-Bretagne.

La critique et le public leur ont réservé un accueil enthousiaste. Aujourd'hui, Crafton (Get Dexter) est considéré comme un classique au même titre que Sorcery ou Alien 8. (Voir critiques dans Amtix, Amstrad action, Computer et Vidéogame du mois de mai). D'autre part, toujours dans le cadre de ce contrat, Ere enrichit son catalogue et propose au public de l'hexagone, la prestigieuse série Wargame de PSS, traduite en français.

Cette collaboration a constitué le point d'ancrage de l'implantation de Ere à l'étanger et a largement contribué au succès de cette entreprise.

D'autres accords ont suivi : aux Pays Bas avec Radarsoft, en Allemagne avec Geposoft, d'autres éditeurs ont confié à Ere l'édition française de leurs programmes, tel Mirrorsoft. Ere tient à associer toutes ces sociétés à la célébration de cet anniversaire.

Aujourd'hui, Ere diversifie ses méthodes d'exportations, essayant de les adapter à la particularité de chaque pays, dans le

niversaire
d Magazine!
te gratuite!

acile : découpez le bon ci-dessous et allez le remettre au revendeur Ere Informatique le plus proche (les photocopies seront refusées !). Et vous aurez votre cadeau. Mais dépêchez-vous : seules les 25 000 premières demandes seront satisfaites... Attention : cassette seulement !



souci d'implanter le mieux possible et partout le logiciel français.

La cassette **Ere Informatique/Amstrad Magazine** comprend :

— Sur la face A, un jeu **PSS/Ere Informatique : Le survivant** de P. Hutchinson, jeu d'arcade et d'aventure entièrement animé.

Dernier survivant d'une race millénaire, vous essayez de reconstituer la faune de votre planète. Pour y parvenir, vous explorerez, aux commandes de votre vaisseau-bulle, un immense dédale de grottes et capturerez un à un les animaux qui les peuplent. Par la même occasion, vous rassemblerez les 64 morceaux du testament secret que vos ancêtres ont rédigé à votre intention.

— Sur la face B, présentation des deux grandes nouveautés de Ere pour juillet.

SRAM de S. et L. Hauduc et H. Hemonic, jeu d'aventure.

Quelque part sur une planète du troisième système, un renversement politique bouleverse la vie des habitants. Un ermite et une sorcière vous appellent au secours, l'aventure commence. Un jeu passionnant au cours duquel, vous pourrez engager un véritable dialogue avec l'ordinateur. Il accepte toutes vos phrases et donne une réponse adéquate à vos demandes les plus farfelues. Ajoutez à cela de superbes écrans graphiques, des rencontres pleines d'imprévus, de l'humour et une simplicité de commande remarquable.

Robbbot de P. Dublanchet jeu d'arcade et de réflexion.

De retour d'un très long voyage, vous avez été forcé de poser votre fusée sur Io : panne de carburant. L'ordinateur de bord a détecté des sources d'énergie. Pour y parvenir et éventuellement en récupérer une partie vous disposez de trois robots — un robot-camion, un robot-dépanneur et permettant la liaison entre eux et vous qui êtes resté dans la fusée, un robot-radio. Attention vous ne récupererez le carburant que si aucun des trois robots n'est détruit et si la liaison radio est toujours maintenue entre eux et vous. Réussirez-vous à repartir de Io ?

```
510 DATA 284,32,179,48
```

Musithèque

Musithèque

Vous avez réalisé le logiciel de votre vie. C'est votre œuvre et vous en êtes fier. Très fier. Seulement voilà, du côté de l'animation musicale, vous n'êtes pas tout-à-fait le dernier des cancres, non ! Peut-être juste l'avant-dernier ? Alors comme dans plusieurs numéros de notre revue, nous vous offrons des morceaux choisis qu'il vous restera à recopier. Au programme de ce mois de juillet : Bach, Schubert, C. Williams, Rubinstein, un "Negro Spiritual" et une surprise ! Attention, nous allons bientôt arrêter cette rubrique.

```
10 '************************************
20 '******** MARCHE MILITAIRE *********
30 '************************************
40 '***** D'apres Franz SCHUBERT ******
50 '************************************
60 B=5
70 ENV 1,2,2,7,1,0,100
80 FOR I=1 TO 107:READ A,D
90 SOUND 1,A,B*D,9,1
100 SOUND 2,A-0.5,B*D,9
110 SOUND 4,A+0.5,B*D,9,1
120 NEXT I
130 DATA 239,4,319,2,319,2,338,4,319,4
140 DATA 239,4,319,2,319,2,338,4,319,4
150 DATA 239,4,319,4,239,4,319,4,239,4
160 DATA 319,4,239,4,319,4,379,4,319,4
170 DATA 239,4,319,4,239,4,190,4,159,16
180 DATA 159,8,179,4,190,4,213,8,190,4
190 DATA 213,4,239,8,213,4,190,4,319,6
200 DATA 284,2,319,4,1,4,159,8,179,4
210 DATA 190,4,142,8,159,4,190,4,179,4
220 DATA 159,2,179,2,190,4,179,2,190,2
230 DATA 213,4,379,2,358,2,319,2,284,2
240 DATA 253,2,239,2,213,4,213,2,213,2
250 DATA 239,4,213,4,190,4,179,4,159,8
260 DATA 213,4,190,4,179,8,190,4,213,4
270 DATA 239,8,213,4,213,2,213,2,239,4
280 DATA 213,4,190,4,179,4,159,8,253,4
290 DATA 239,4,213,6,190,2,239,4,319,2
300 DATA 319,2,338,4,319,4,239,4,319,2
310 DATA 319,2,338,4,319,4,239,4,319,4
320 DATA 239,4,319,4,239,4,319,4,379,4
330 DATA 319,4,239,4,319,2,319,2,319,4
340 DATA 319,4,239,12
```

```
10 '************************************
20 '*** SLOW D'APRES C.WILLIAMS ********
30 '************************************
40 T=7
50 FOR I=1 TO 108:READ A,B
60 SOUND 1,A,B*T,10
70 SOUND 2,A-1,B*T,10
80 SOUND 4,A+1,B*T,10
90 NEXT I
100 RESTORE 210:FOR J=1 TO 100:READ A,B
110 SOUND 1,A,B*T,10
120 SOUND 2,A-1,B*T,10
130 SOUND 4,A+1,B*T,10
140 NEXT J
150 DATA 379,4,338,4,319,4,338,4,1,1
160 DATA 338,8,402,4,379,4,284,4,253,4
170 DATA 239,4,253,4,1,1,253,8,301,4
180 DATA 284,4,213,8,253,8,284,4,319,4
190 DATA 338,4,319,4,268,8,319,4,284,4
200 DATA 1,1,268,12
210 DATA 253,4,268,4,253,4,268,4,253,8
220 DATA 338,8,253,32,253,4,268,4,253,4
230 DATA 268,4,253,12,338,4,1,1,338,4
240 DATA 379,4,1,1,379,4,1,8,358,4,338
250 DATA 8,253,4,1,1,253,8,284,8,319,24
260 DATA 379,4,338,4,319,4,284,12,379,4
270 DATA 284,4,1,1,284,8,1,1,284,4,1,1
280 DATA 284,32,253,4,268,4,253,4,268,4
290 DATA 253,8,338,8,253,24,1,4,379,4
300 DATA 284,4,319,4,284,4,319,4,284,8
310 DATA 268,8,253,24,338,4,319,4,284,4
320 DATA 1,1,284,4,301,4,284,4,268,4
330 DATA 284,4,319,4,253,8,1,1,253,4,1
340 DATA 1,253,4,1,1,253,8,1,1,253,4
350 DATA 268,4,253,4,268,4,253,4,426,16
360 DATA 319,16,284,8,268,8
370 DATA 253,4,268,4,253,4,268,4,253,8
380 DATA 1,1,253,8,319,32,284,4,253,4
390 DATA 239,4,225,4,213,8,253,4,319,4
400 DATA 1,1,319,16,1,2,319,4
```



ter" est premier au hit-parade des programmes sur Amstrad (Hit parade Gallup/Microscope). "Crafton et Xunk", "Eden Blues", "Macadam Bumper" sont également exportés avec succès en Allemagne, aux Pays-Bas, au Danemark, en Espagne et même en Australie.

de faire du logiciel de jeu français, un des premiers du monde. Sa politique éditoriale et sa stratégie commerciale n'ont eu de cesse d'y parvenir. Ainsi, en juillet 1985, Ere signe un accord de coédition réciproque avec la société anglaise PSS.

Ere fait alors figure de pionnier. Pour la première fois, des logi-



```
10 '***********************************
20 '**** ADAPTATION NEGRO SPIRITUEL ****
30 '***********************************
40 ENV 1,2,2,7,1,0,200
50 B=4
60 FOR I=1 TO 36:READ A,D
70 SOUND 1,A,B*D,9,1
80 SOUND 2,A,B*D,7
90 SOUND 4,A,B*D,9,1
100 NEXT I
110 RESTORE 220:FOR J=1 TO 64:READ A,D
120 SOUND 1,A,B*D,9,1
130 SOUND 2,A-1,B*D,7
140 SOUND 4,A+1,B*D,9,1
150 NEXT J
160 RESTORE 270:FOR K=1 TO 37:READ A,D
170 SOUND 1,A,B*D,9,1
180 SOUND 2,A-1,B*D,7
190 SOUND 4,A+1,B*D,9,1 -
200 NEXT K
210 DATA 284,16,358,16,284,16,358,16
220 DATA 284,4,478,8,426,4,358,12,319,4
230 DATA 284,6,284,2,284,8,284,16,284,4
240 DATA 478,8,426,4,358,8,358,8,426,8
250 DATA 478,24,284,4,478,8,426,4,358
260 DATA 12,319,4
270 DATA 284,6,284,2,284,8,284,16,239
280 DATA 12,284,4,319,8,284,8,358,16
290 DATA 358,8,284,8
300 DATA 358,16,358,8,284,8,239,8,239,8
310 DATA 239,8,284,8,239,8,239,8,284,16
320 DATA 239,16,284,16,319,24,284,8,239
330 DATA 8,239,8,239,8,284,8,239,8,239
340 DATA 8,284,4,319,4,358,8,284,16,319
350 DATA 16,358,24,284,8,284,4,478,8
360 DATA 426,4,358,12,319,4
```

```
10 '***********************************
20 '**** D'APRES LA MELODIE EN FA *****
30 '********** (RUBINSTEIN) **********
40 '***********************************
50 T=2.5:FOR I=1 TO 43:READ A,B
60 SOUND 1,A,B*T,10
70 SOUND 2,A,B*T,10
80 SOUND 4,A,B*T,10
90 NEXT I
100 RESTORE 150:FOR J=1 TO 171:READ A,B
110 SOUND 1,A,B*T,10
120 SOUND 2,A-1,B*T,10
130 SOUND 4,A+1,B*T,10
140 NEXT J
150 DATA 478,16,506,8,478,8.1.1.478,16
160 DATA 506,8,478,8,358,16,379,8,358.8
170 DATA 239,32,268,16,284,8,319,8,284
180 DATA 16,319,16,358,16,379,8,426,8
190 DATA 379,16,426,16,478,16,506,8,478
200 DATA 8,1,1,478,16,506,8,478,8,358
210 DATA 16,379,8,358,8,213,16,239,16
220 DATA 268,16,338,8,319,8,284,16,319
230 DATA 16,358,32,1,1,358,16,1,16
240 DATA 358,32,379,16,253,8,284,8,319
250 DATA 16,426,8,379,8,358,8,319,8,284
260 DATA 8,253,8,239,16,478,16,379,16
270 DATA 253,8,284,8,319,16,426,8,379,8
280 DATA 358,8,319,8,284.8,253,8,239,32
290 DATA 1,1,239,16,201.8,225,8,239,16
300 DATA 478,16,239,16,201,8,225,8,239
310 DATA 16,478,16,1,1,478,16,402,8,451
320 DATA 8,478,16,402,8,451,8,478,16
330 DATA 402,8,451,8,478,32,1,1,478,16
340 DATA 506,8,478,8,1,1,478.16,506,8
350 DATA 478,8,358,16,379,8.358,8,239
360 DATA 32,268,16,284,8,319,8,284.16
370 DATA 319,16,358,16,379,8,426,8,379
380 DATA 16,426,16,478,16,506,8,478,8
390 DATA 1,1,478,16,506,8,478.8,358,16
400 DATA 379,8,358,8,213,16,239,16,268
410 DATA 16,284,8,268,16,159,16,179,16
420 DATA 190,16,213,16,239,16,268,16
430 DATA 284,16,213,16,239,16,358,16
440 DATA 319,32,1,1,319,24,284,8,284,16
450 DATA 213,16,239,16,358,16,284,32
460 DATA 319,24,358,8,1,1,358,32,179,16
470 DATA 190,8,179,8,1,1,179,32,179,16
480 DATA 190,8,179,8,1,1,179,32,358;16
490 DATA 379,8,358,8,1,1,358,16,379,8
500 DATA 358,8,1,1,358,16,379,8,358,8
510 DATA 284,32,179,48
```

Musithèque

DBase II : générateur d'application

Si DBase II vous effraie, ou si vous n'avez pas le courage d'explorer à fond ce langage de programmation de gestion de fichiers, voici un utilitaire qui vous sera indispensable. Il vous permet en effet de définir et d'utiliser vos fichiers sans une seule ligne de programmation !

"DBase II générateur d'application" se présente sous la forme d'une disquette pour 6128 ou PCW, et d'un manuel de 170 pages. Un manuel raisonnable, d'autant que les trente premières pages sont une simple introduction aux principes de base de la gestion de fichiers et à son vocabulaire.

Le programme n'est pas protégé : bravo ! Vous pouvez ainsi en faire une copie de sécurité, précaution minimale que trop d'éditeurs "oublient"...

Pour travailler, vous avez besoin de deux disquettes : le logiciel, et votre disquette de données déjà créées par DBase II. Les manipulations que vous pouvez effectuer vous sont proposées par une série de menus. Le menu **paramétrage** vous permet de : créer un fichier ; modifier la structure d'un fichier déjà existant ; le supprimer ; lister sa structure sur écran ou imprimante ; de définir ou de supprimer des listes. Le programme vous tient vraiment la main : par exemple, il vous donne très clairement la structure d'un fichier en affichant, pour chaque rubrique, son type, sa longueur, sa ligne et sa colonne de saisie. Il vérifie tout aussi : si vous saisissez de nouvelles fiches dans un fichier déjà existant, il contrôle au fur et à mesure de la saisie des zones que le nom ou la référence n'est pas déjà présente ou ne crée pas confusion...

La modification d'une fiche est aussi enfantine. Vous choisissez l'option dans le menu, la fiche apparaît. Le curseur saute automatiquement de zone en zone après modification... et vérification.

Quant aux recherches par clé, c'est un plaisir : le programme vous demande d'abord le nom de l'index sur lequel effectuer la recherche ; puis la valeur ou la chaîne de caractères de la recherche ; c'est tout. La première fiche triée s'affiche ; on tapera S pour voir la suivante, P pour la précédente ; et finalement F comme Fin pour revenir au menu principal... La création de fichiers est, elle encore, largement simplifiée. Vous définissez très classiquement les zones, les rubriques, leur type, leur longueur, etc. Attention : pas plus de trente-deux zones ! Une fois de plus, pas une goutte de programmation. Le générateur d'applications vous pose les questions indispensables, vérifie que votre structure est fiable, et la stocke quand vous en êtes satisfait. Le fichier que vous venez de créer pourra être géré par DBase II comme si vous l'aviez programmé vous-même ! Evidemment, l'assistance pour la création du fichier va bien plus loin, avec génération de clés secondaires ou temporaires, modifications de clés, suppression, listage sur écran ou imprimante de toutes les clés et de leurs caractéristiques. Le tout à l'aide d'un banal menu à options.

L'utilitaire pousse même la sollicitude jusqu'à vous signaler vos erreurs par des messages appropriés : "date incorrecte", "zone trop grande ou trop petite", "doit être supérieur (inférieur) ou égal à X", etc. Plus fort encore : le manuel, une vraie mère-poule, vous détaille toutes les possibilités de récupération de données en cas de coupure de courant, et ce dans tous les cas où survient la coupure !

Enfin, il ne faut pas oublier toutes les options d'édition sur imprimante, qu'il s'agisse de fiches, de clés, de listes, de structures de fichiers... Indispensable pour garder une trace écrite des données et bien organiser son travail. Finalement, le reproche principal qu'on pourrait adresser à ce générateur est qu'il ôte à DBase II toute sa spécificité de langage de programmation, celle-là même qui a fait son succès. Mais peut-on vraiment l'accuser de faciliter ainsi les choses ? En effet, tous les fichiers n'exigent pas une structure si complexe qu'il faille patiemment en programmer tous les paramètres sous DBase II. Par ailleurs, rien ne vous empêche de créer avec le générateur une première structure simple et de l'améliorer par la suite. Ou d'utiliser banalement le générateur pour consulter en quelques secondes la structure et les listes d'un ancien fichier dont vous avez tout oublié...

Il existe ainsi des utilitaires de programmation pour des langages comme le Basic ou l'Assembleur. Ils ne dispensent évidemment pas d'apprendre les processus du langage en question : il facilite seulement sa mise en œuvre. Ce générateur d'applications doit être pris ainsi, comme une porte ouverte sur DBase II pour les débutants, comme un outil annexe mais indispensable pour les initiés.

(Edité par NV Informatique).

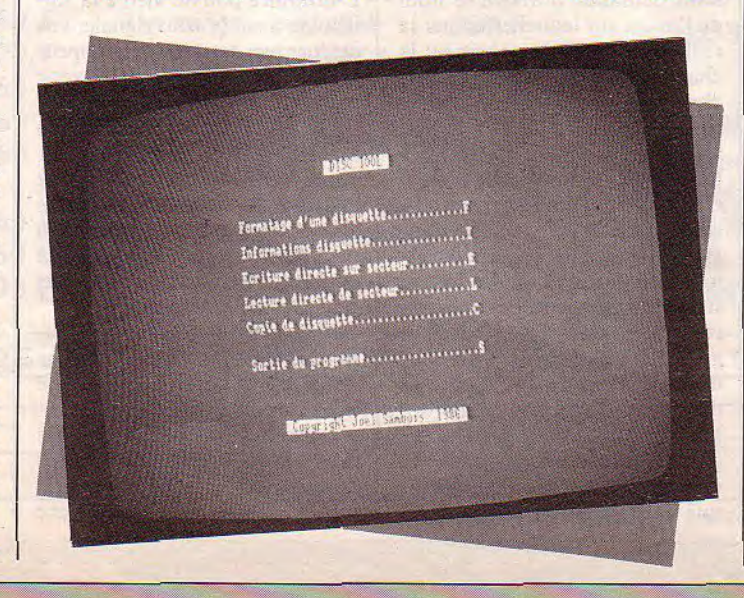
Les premiers pas de B.Y. Soft

Un nouveau nom vient d'apparaître dans le domaine de l'édition de logiciels. B.Y. informatique était jusqu'à présent importateur et distributeur de matériels, logiciels et accessoires pour ordinateurs Amstrad. Il vient de créer un nouveau département : B.Y. Soft. Les premiers titres qui nous sont parvenus sont : L'instit, Disc Tool et Multifi.

Les logiciels sont présentés dans une pochette en plastique avec une documentation photocopiée qui "ne vaut pas un clou". (C'est sur cette documentation que B.Y. Soft devrait faire un gros effort, surtout avec des logiciels comme Disc Tool). L'utilisateur n'est pas le créateur du logiciel, il doit être guidé. Nous avons testé les deux premiers sans difficulté, mais pour le troisième, vous trouverez son test dans un prochain numéro, car la disquette que nous avons reçue contenait l'ensemble des fichiers de CP/M 3.0. Petite erreur de "Master" ! (Message personnel : B.Y. si vous cherchez votre CP/M, vous savez où vous adresser).

Disc Tool

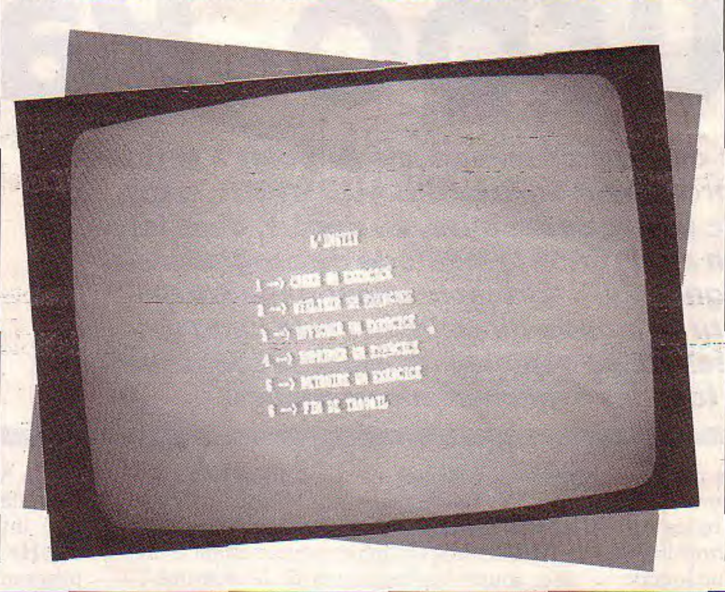
Disc Tool est un programme utilitaire pour disquette des plus classique. Après chargement, on obtient un menu principal offrant six options : formatage, information sur la disquette, lecture directe, écriture directe, copie de disquettes, sortie du programme. Comme dans tout bon utilitaire de ce type, la première option permet de choisir des formatages de type System ou Data. Par contre, on peut organiser sa disquette comme l'on veut. Un petit travail qui demande quelques connaissances dans l'organisation des secteurs et pistes d'une disquette. Le programme donne quelques indications, insuffisantes pour des programmeurs débutants. Dommage, car on peut réaliser des choses très intéressantes avec ce genre d'option.
Il faut donc travailler à tâtons, ce qui n'est pas très agréable, décourageant même les plus motivés. L'information sur la disquette donne les numéros des secteurs occupés pour chaque piste. L'écriture directe permet d'intervenir sur un fichier (programme) contenu dans la disquette. Après la sélection de cette option, le programme demande le nom du fichier à charger, ensuite il est possible de modifier les octets comme l'on désire. Si le nom du fichier demandé est inexistant, le programme n'a pas prévu de revenir au menu principal, ou du moins nous cherchons encore si cette possibilité existe. Il faut donc relancer une nouvelle fois "Disc Tool".
La lecture directe permet de connaître le contenu de chaque secteur d'une piste consultable, par exemple, juste avant une modification (écriture directe). Dernière option offerte, la copie de disquette. Une note explicative s'affiche à l'écran. Elle précise notamment qu'il faut posséder deux lecteurs pour faire des copies de disquettes. Dommage, car beaucoup d'utilitaires de ce type donnent la possibilité de travailler avec un seul lecteur. Si malgré tout, l'on tente de travailler sans tenir compte de ces indications, le programme n'a pas prévu de garantir une sorte de "garde fou" : pas de second lecteur branché, pas de possibilité de travailler, donc message et retour au menu. Simple à faire, mais absent sur cet utilitaire. Il affichera par contre un message demandant de recommencer, d'ignorer ou d'annuler. Quelle que soit la fonction choisie, le programme réaffiche continuellement sa demande, il boucle. Ce "plantage" demande encore une nouvelle fois de relancer "Disc Tool".
Cet utilitaire n'est pourtant pas mauvais, mais il n'est pratiquement pas utilisable par des programmeurs débutants à qui il pourrait rendre de nombreux services. Il s'agit plus d'un programme personnel qui a été édité, en oubliant que l'utilisateur n'aura pas le créateur à côté de lui pour le guider pendant les premiers temps. Le plus gros reproche est l'absence de documentation détaillée (les quelques explications contenues dans le programme ne méritent pas le nom de documentation). Elle serait pourtant d'un grand secours pour tous les utilisateurs, rendant sûrement le programme et son utilisation dix fois plus faciles et intéressants. Dommage.



L'Instit

Cet utilitaire simple d'utilisation est très attrayant pour tous ceux dont les activités sont proches de l'enseignement, mais également pour les parents qui veulent créer des exercices pour les vacances studieuses de leur descendance. Le menu principal permet de créer, utiliser, afficher, imprimer et détruire un exercice. Pour créer un devoir, il faut après avoir sélectionné l'option lui donner un nom, indiquer le thème, mentionner des directives s'il y a lieu, préciser le nombre de questions qui seront posées à l'élève. Ensuite le programme demande d'entrer les questions puis de donner les réponses. Ce travail terminé, une sauvegarde automatique s'effectue, puis on revient au menu principal.
On peut donc maintenant utiliser le programme. Pour cela, nous choisissons la seconde

option. Le programme demande le nom de l'exercice que l'on souhaite charger. Ce qui est bien pensé, c'est qu'avec cette option apparaît le contenu de la disquette, donc normalement le nom des exercices sauvegardés. Après sélection donc, le programme demande si l'on veut avoir les résultats imprimés, puis la date du jour, le temps en seconde qui sera laissé à l'élève pour donner sa réponse, le nombre d'élèves qui vont utiliser le programme, le nombre d'erreurs possibles pour les réponses à chaque question (5 au maximum). Ensuite, le programme appelle le premier élève (élève 1). Ce dernier inscrit son nom et son prénom. L'élève est interrogé par le programme. Les questions sont tirées aléatoirement. Il n'est donc pas théoriquement possible que l'élève suivant obtienne les demandes dans le même ordre. Si la réponse est correcte, le programme passe à la suivante, sinon il repose la question autant de fois que l'élève se trompe et dans la limite du nombre d'erreurs possibles, sélectionnées auparavant. Même chose si l'élève met trop de temps pour donner sa réponse. S'il n'arrive pas après le nombre de tentatives autorisées à trouver la réponse exacte, celle-ci s'affichera sur l'écran dans la partie gauche. A la fin de l'exercice, la note obtenue (nombre de réponses justes sur nombre de questions posées) est affichée. Lorsque tous les élèves auront effectué l'exercice, le professeur obtiendra dans l'ordre de passage de ses élèves, la note obtenue par chacun d'eux, ainsi que la moyenne réalisée sur l'ensemble de la classe. Enfin, un tableau donne pour chaque question le nombre de réponses justes ou erronées, des indications chiffrées sur le tirage aléatoire des questions. Ainsi l'enseignant peut avoir instantanément à la fin de l'exercice des informations sur la portée de son cours (on imagine que les questions posées concernent un sujet précédemment étudié), sur les progrès de l'élève, les points sur lesquels il faudra revenir ou insister, etc.



Cet "Instit", qui est très simple d'emploi, peut apparaître comme un logiciel très léger lorsqu'il est chargé en mémoire. Ce n'est pas du tout le cas, il est facile d'emploi et complet. On peut cependant lui reprocher de ne pas classer les résultats par ordre alphabétique ou en décroissant à partir de la note la plus élevée.

Une dernière chose, dire à un élève qui n'arrive pas à répondre à des questions que c'est "NUL", ne me paraît pas très sympathique. Il vaudrait mieux une phrase d'encouragement. Ce n'est pas parce que l'on rate un exercice que tous les espoirs sont perdus.

En test : le Turbo Pascal

PASCAL est un langage de programmation mis au point à la fin des années 60 par un professeur Suisse NIKLAUS WIRTH, dans un but pédagogique. Ce langage est utilisé, au départ, dans les universités, car il met en application la méthode de programmation structurée. Vu ses qualités, il sort rapidement du cadre universitaire pour conquérir le monde du traitement de l'information et, à partir des années 80, de nombreuses implantations existent sur pratiquement tous les systèmes informatiques.

La micro-informatique n'échappe pas à ce phénomène. Plusieurs compilateurs PASCAL sont proposés, la plupart basés sur l'utilisation d'un code machine intermédiaire fictif : le P-CODE, c'est-à-dire que lors de la compilation, un fichier en P-CODE est généré et lors de l'exécution ce P-CODE est repris par un interpréteur (propre à chaque machine). Dans ce cas on a affaire à un langage semi-compilé.

Et Philippe Kahn arriva...

Philippe Kahn, professeur de mathématiques à Nice et à Grenoble conçoit un vrai compilateur PASCAL, c'est-à-dire générant directement du code machine. De plus ce compilateur opérant en une seule passe, il permet, outre une vitesse de compilation très rapide (un Turbo dans le PASCAL), d'obtenir une possibilité de mise au point interactive proche d'un langage interprété.

Ajoutez à cela deux autres idées de génie : pratiquer un prix exceptionnellement bas pour un langage de programmation et mettre à la disposition des utilisateurs de véritables "boîtes à outils" permettant au programmeur de se consacrer entièrement à l'étude de son problème à résoudre, sans être dans l'obligation de développer des algorithmes utilitaires (tri, recherche en liste, etc.).'

Pour appliquer ses idées, Philippe Kahn fonde aux États-Unis la société Borland International (en France, personne n'avait voulu lui permettre de réaliser son projet, trop "risqué" financièrement !...). Le succès est foudroyant et on peut dire qu'actuellement toute machine, présente sur le marché a la possibilité de travailler en Turbo-Pascal.

Notre Amstrad n'y échappe pas, nous trouvons maintenant le système Turbo-Pascal sur toutes les machines de la gamme. Nous disons "système" car sont mis à notre disposition les éléments suivants :

- le compilateur Turbo-Pascal, version 3.0 ;
- les extensions graphiques permettant d'utiliser toutes les ressources de la machine ;
- une boîte à outils générale (TOOL BOX) comprenant accès par clés à un fichier, système de tri et installation d'un terminal ;
- une boîte à outils graphiques (TURBO GRAPHIX TOOL BOX) ;
- un système d'auto-formation (TURBO TUTOR).

Pour obtenir tous les avantages de ce langage, il est de loin préférable de l'utiliser avec le CPC 6128 sous CP/M + ce qui permet de développer des modules en mémoire de l'ordre de 30 kilo-octects ; ou encore d'effectuer la compilation sur disque pour obtenir des modules exécutables de 60 Ko ; ou encore d'utiliser les techniques de recouvrements (OVERLAY) ou de chaînage ce qui pousse assez loin les capacités de ce langage.

Le compilateur Turbo

Avec la version 3.0 vous disposez d'une notice de 374 pages, très claire et de lecture facile avec un indexe très pratique. Vous avez également l'extension graphique.

La première opération à effectuer est l'adaptation de Turbo Pascal à votre CPC 6128. En effet la disquette livrée est prévue pour CPC 464 ou 664 en CP/M.2. Pour ce faire, placez-vous en CP/M + puis tapez TINST (en ayant placé au préalable la disquette Turbo Pascal dans le lecteur). Un choix de terminaux est proposé : choisissez l'option 20 : schneider CPC 6128.

A la question : "do you want to modify this definition before installation ?" (en clair : désirez-vous modifier votre définition avant installation ?) répondez N. Ensuite vous tapez sur RETURN à la question suivante : "Operating frequency of your microprocessor in MHS (for delay) : 4 change to" (le compilateur tient compte du fait que l'horloge interne du CPC a une fréquence de 4 MHz pour la mise en œuvre du sous-programme de délai).

Enfin tapez Q pour revenir au système d'exploitation. Votre Turbo Pascal est prêt à être utilisé sur votre machine. Comme tout compilateur, pour produire un programme exécutable en Turbo Pascal, il est nécessaire d'effectuer les opérations suivantes :

- écriture d'un fichier source de votre problème c'est-à-dire la liste des instruction PASCAL ;
- compilation avec détection d'erreurs éventuelles et rectification ;
- génération d'un fichier objet directement exécutable (en langage machine).

Signalons au passage que la commercialisation d'un programme en Turbo Pascal n'est soumise à aucune redevance et ne nécessite pas la présence de Turbo sur la disquette vendue. Pour mettre en œuvre Turbo Pascal, tapez la commande Turbo. Après un rappel de votre configuration, une question est posée :

Include error messages (Y, N) ?

Si vous tapez Y (oui) les messages erreurs seront affichés en clair, mais vous perdrez 1 446 octects de mémoire. Si vous tapez N (non), les messages erreurs seront des numéros de référence à une liste figurant dans la notice.

Après ce choix, un menu vous est proposé :

```
Logged drive : A
Work file :
Main file :
Edit Compile Run Save
Execute Dir Quit compiler Option
Text : 0 bytes (819B - 819B)
Free : 28778 bytes (819C - F206)
```

Vous remarquerez que pour chaque commande une seule lettre est en majuscule et

SPECIAL AMSTRAD

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8

C/D 120/180 F

AMSTRAD CASSETTES

INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION N°2 NF — 115 F
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF — 90 F
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES!

BALL BLAZER NF	95 F
BIGGLES NF	95 F
BOUNDER NF	85 F
COLOSUS CHESS 4	119 F
COMPUTER 10 HITS VOL 2	95 F
DESERT FOX NF	95 F
DOPPELGANGER NF	35 F
EYE SPY NF	35 F
FORBIDDEN PLANET	79 F
GHOST N GOBBELINS NF	89 F
HEAVY ON THE MAGIC	95 F
HUMAN TORCH	95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	95 F
KAISER	85 F
KNIGHT RIDER	89 F
LEADER BOARD (Golf) NF	95 F
MINDSHADOW NF	85 F
MONTY ON THE RUN NF	89 F
MOVIE NF	89 F
PACIFIC NF	115 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI5 TRADING CPY NF	95 F
REBEL PLANET NF	95 F
RED HAWK	89 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	95 F
ROCK 'N WRESTLE NF	85 F
SILENT SERVICE NF	95 F
SHOGUN NF	95 F
SPITFIRE 40	95 F
SPY TREK NF	35 F
STRATEGY FR	145 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
SUPERBOWL	89 F
SWORDS AND SORCERY	99 F
TANK COMMANDER NF	95 F
TAU CETI	95 F
THE GOONIES NF	99 F
TITANIC NF	95 F
TLL	90 F
TOMAHAWK NF	95 F
TUBARUBA NF	89 F
ZOIDS NF	95 F

HIT PARADE

3D Grand Prix	99 F
BAT MAN NF	89 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	115 F
BOMB JACK NF	95 F
BRUCE LEE NF	75 F
CAULDRON NF	79 F
COMMANDO NF	89 F
CONTAMINATION NF*	115 F
CRAFTON ET XUNK NF*	115 F
EDEN BLUES NF*	115 F
FRIDAY THE 13 TH	89 F
GUNFRIGHT NF	95 F
GREEN BERET NF	95 F
HOLD UP NF	105 F
HYPERSPORTS NF	95 F
KNIGHT GAMES NF	89 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
MACADAM BUMPER* NF	125 F
PING PONG NF	79 F
RAMBO NF	79 F
ROCKY HORROR SHOW	89 F
SABOTEUR	95 F
SCRABBLE Fr	175 F
SKYFOX NF	99 F
SORCERY NF	89 F
SPY VS SPY NF	95 F
SUPER TEST DECATHLON	75 F
THE DAMBUSTERS NF	99 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
THEATRE EUROPE NF	119 F
V !! NF	95 F
WINTER GAMES NF	95 F
SPECIAL COUPE DU MONDE WORLD CUP 86 (Foot) NF	95 F
ZORRO NF	95 F

AFFAIRE VERA CRUZ	169 F
ALIEN HIGHWAYS	89 F
BACK TO THE FUTURE NF	95 F
3D MEGACODE NF	159 F
3D VOICE CHESS	129 F
AIRWOLF	99 F
ALIEN 8 NF	75 F
BATAILLE POUR MIDWAY	119 F
BATTLE beyond stars	85 F
BOUNTY BOB strikes back NF	75 F
DUNDARACH	105 F
ELITE	135 F
FAIRLIGHT	95 F
FIGHTER PILOT NF	89 F
FIGHTING WARRIOR	85 F
FRANK BRUNO BOXING NF	95 F
GESTE D'ARTILLAC	245 F
GHOSTBUSTER NF	95 F
GUTTER NF	105 F
HACKER NF	95 F
HIGHWAY ENCOUNTER	99 F
JUMPJET	105 F
KNIGHT LORE	95 F
L'HERITAGE	169 F
LE SURVIVANT	109 F
LORD OF THE RING	165 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
MANDRAGORE	195 F
MASTER OF THE LAMPS NF	95 F
MATCH DAY	65 F
MICROSAPIENS NF	119 F
MILLIONNAIRE NF	119 F
MISSION DELTA NF	105 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	159 F
NIGHT SHADE NF	95 F
OMEGA Planète Invisible	249 F
PANZADROME	89 F
RAID NF	75 F
RALLY II NF	95 F
SPINDIZZY NF	95 F
STARQUAKE	89 F
STRANGE LOOP	89 F
SUPERSLEUTH	95 F
SWEVO'S WORLD	45 F
THINK	89 F
WHO DARES WIN II	95 F

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD DISQUETTES

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES 99 F

INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION N°2 NF — 145 F
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION NF — 135 F
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY 135 F

NOUVEAUTES !

ALIEN HIGHWAYS	135 F
BIGGLES NF	145 F
MOVIE NF	145 F
RESCUE ON FRACT. NF	145 F
BORED OF THE RING	135 F
BOUNDER NF	129 F
CAULDRON 2 NF	135 F
COLOSUS CHESS 4	169 F
DR WHO	185 F
ELITE	195 F
FAIRLIGHT	145 F
GHOST N GOBBELINS NF	145 F
HUMAN TORCH	145 F
KUNG FU MASTER NF	145 F
MC GUIGAN BOXING NF	145 F
MINDSHADOW NF	145 F
MUSIC SYSTEM	145 F
PAPER BOY NF	145 F
PING PONG NF	145 F
REBEL PLANET NF	145 F
ROLLER COASTER NF	135 F
SKYFOX NF	145 F
STRATEGY FR	185 F
STRIKE FORCE HARRIER	145 F
TANK COMMANDER	135 F
TAU CETI	145 F
THE DAMBUSTERS NF	145 F
THE GOONIES NF	145 F
TOMAHAWK	145 F
TYRANN	195 F
TLL NF	139 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORLD CUP 86 (Foot)	145 F
YE AR KUNG FU	125 F
ZOMBI	175 F
ZORRO NF	145 F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	145 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	195 F
BATAILLE POUR MIDWAY	195 F
BAT MAN NF	145 F
BOMB JACK NF	145 F
BRUCE LEE NF	125 F
CAULDRON NF	125 F
COMMANDO NF	145 F
CONTAMINATION NF	195 F
CRAFTON ET XUNK NF	195 F
D BASE II NF	690 F
EDEN BLUES NF	195 F
EXPL fist+FIGHT warrior	185 F
FRANK BRUNO BOXING NF	145 F
GREEN BERET NF	145 F
KNIGHT GAMES NF	125 F
KUNG FU MASTER NF	145 F
HYPERSPORTS	125 F
MACADAM BUMPER	175 F
MONTY ON THE RUN NF	125 F
MULTIPLAN NF	498 F
PACIFIC NF	159 F
SCRABBLE Fr	245 F
SORCERY+ NF	130 F
THEATRE EUROPE	195 F
THE WAY OF THE TIGER NF	145 F
V !! NF	145 F
WINTERGAMES NF	145 F
WORKING BACKWARDS	95 F

3D MEGACODE* NF	230 F
AIRWOLF	125 F
AFFAIRE VERA CRUZ	195 F
BACK TO THE FUTURE NF	145 F
ELIDON	49 F
FIGHTER PILOT NF	135 F
GESTE D'ARTILLAC	295 F
HACKER NF	145 F
HARRIER ATTACK	125 F
HIGHWAY ENCOUNTER	139 F
JUMPJET NF	155 F
MISSION DELTA *	155 F
OMEGA Planète Invisible	249 F
RED ARROWS	135 F
SPINDIZZY NF	145 F
SUBTERRANEAN STRIKER	125 F

NOUVEAU: MICROMANIA A PARIS !
- **Printemps Haussmann**
- **Hachette St Michel, 29, bd. St Michel**

Démonstration des jeux sur écran vidéo

GB : Le programme proposé dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ *Signature* ______

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant* **15 F** *pour frais de remboursement)*

Précisez votre ordinateur de jeux; ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM ATARI 2600 COLECO MATTEL

en inverse. Cette lettre sera tapée au clavier pour activer la commande correspondante.
L : vous permet de modifier le nom du lecteur de disquettes actif.
W : définition du nom du fichier source en cours de travail (Work file). L'extension par défaut est . PAS.
M : définition du fichier principal (Main file) dans le cas d'un ensemble de traitement fractionné par inclusion de fichiers bibliothèque.
E : activation de l'éditeur de texte du style Wordstar pour créer ou rectifier votre fichier source en Pascal (notez en passant que pour sortir de ce mode il faut : appuyer sur la touche CONTROL tout en tapant successivement K et D (ctrl-K-D).
C : lance la compilation, c'est-à-dire effectue la traduction du langage source en code objet (ou langage machine). Suivant les options de compilation adoptées, le langage objet sera soit rangé en mémoire, soit dans un fichier avec extension. COM (directement exécutable) soit dans un fichier CHN (pour un enchaînement).
R : (RUN) lancement de l'exécution du programme compilé en mémoire. Si la source n'a pas été compilée, ou si elle a été modifiée entre temps, la compilation est lancée automatiquement avant de procéder à l'exécution.
S : sauvegarde le fichier de travail courant sur le disque, s'il existe déjà une version de ce fichier, celle-ci est renommée avec extension .BAK.
X : vous permet d'exécuter un programme non créé par Turbo Pascal directement depuis le menu principal puis de revenir ensuite à Turbo.
D : affiche le catalogue (Directory) du disque actif.
Q : quitte Turbo, retour à CP/M+ ou quitte le menu des options de compilation.
O : permet de fixer les options de compilation autres que celles fixées par défaut.
M : compilation en mémoire (défaut).
C : compilation dans un fichier .COM.
H : compilation dans un fichier de chaînage.
F : trouve l'emplacement d'une erreur survenue lors de l'exécution d'un fichier .COM dont on ne connaît que l'endroit signalé par le message PC = xxxx.
Q : quitte le menu des options de compilation avec retour au menu principal.

Le langage Turbo Pascal

Bien que suivant d'assez près le Pascal standard défini par son créateur Niklaus Wirth, Turbo Pascal comprend un certain nombre d'additions très intéressantes. Parmi celles-ci nous notons :
• manipulation en mémoire (octet ou bit) ;
• accès direct à la mémoire ou aux portes entrée - sortie (par l'intermédiaire de deux tableaux pré-définis) ;
• imposer l'adresse absolue d'une variable ou retrouver l'adresse d'une variable ;
• accès aux fonctions du système CP/M ;
• appel de sous-programmes en langage machine ou inclusion de code machine dans une ligne PASCAL ;
• chaines de caractères dynamiques ;
• chainage de programmes avec variables communes.

Les extensions graphiques

Ces extensions sont contenues dans deux modules :
• le graphique de base (GRAPHIX 3. INC pour 6128).
• le graphique TORTUE (TURTLE 3. INC).
Dans le module graphique de base, nous disposons de quatre systèmes de coordonnées. Nous y trouvons les procédures et fonctions équivalentes à celles trouvées dans le manuel Basic du CPC 6128. La liste de ces procédures ou fonctions résumées à la suite comporte entre parenthèses le nom correspondant en Basic, s'il existe.
BORDER (BORDER), CIRCLE, CLG (CLG), CURSOROFF, CURSORON, DRAW (DRAW), DRAWR (DRAWR), FILLCIRCLE , FILLPATTERN, GETGRAFMODE, GETMODE, GRAFDELAY, GRAFMODE, GRAFMOVE (MOVE), GRAFMOVER (MOVER), GRAFOUT, GRAFPAPER (PAPER), GRAFPEN (PEN), GRAPHWINDOW (WINDOW), INITCALL, INK (INK), MODE (MODE), ORIGIN (ORIGIN), PAPER (PAPER), PATTERN, PEN (PEN), PLOT (PLOT), PLOTR (PLOTR), RELEASE (RELEASE), SOUND (SOUND), SOUNRESET, SPEEKEY (SPEEKEY), TAG (TAG), TAGOFF (TAGOFF), TEST (TEST), TESTR (TEST), WHEREX (POS), WEREY (YPOS), XCVECTOR, YCVECTOR, XPOS (XPOS), YPOS (YPOS), XVECTOR, YVECTOR.
Le module Tortue est identique à celui de l'IBM-PC et correspond au concept tortue inventé par S. PAPERT afin de faciliter l'emploi des graphiques sans être obligé de comprendre les coordonnées cartésiennes.

La boîte à outils générale

Cette boîte à outils est un ensemble de programmes utilisables dans l'élaboration de votre application en Turbo Pascal. Vous disposez de trois outils :
• le système d'accès TURBO ;
• le système de tri TURBO ;
• l'installation d'un terminal.

Le système d'accès TURBO permet d'accéder à des enregistrements dans un fichier par l'utilisation de clés. Vous pouvez également accéder aux enregistrements dans un ordre défini.
Ce système comprend quatre fichiers source en TURBO-PASCAL.
• ACCESS.BOX pour la construction des fichiers index et données et leur gestion.
• GETKEY.BOX pour les procédures de recherche.
• ADDKEY.BOX pour les procédures d'insertion de clés dans les fichiers index.
• DELKEY.BOX pour les suppressions de clé : un exemple de base de données client est fourni en source, il constitue un excellent moyen d'apprendre la manipulation des fichiers avec Turbo Pascal.

Le système de Tri TURBO est composé d'un certain nombre de procédures permettant le tri simple ou multiple d'un maximum de 32767 enregistrements. La gestion de la mémoire virtuelle par Tri TURBO permet de s'affranchir des limites de la mémoire, le disque étant automatiquement utilisé comme extension mémoire.
Ces procédures sont fournies en code source, et sont librement utilisables dans votre application sans réserve de redevance. Des exemples d'application sont fournis (on croit rêver).

Le système général d'installation permet d'adapter votre programme d'application sur différents terminaux.

La boîte à outils graphiques

Là encore, cette boîte à outils graphique comprend une librairie de procédures graphiques et des exemples d'application en code source. Ces outils sont prêts à inclure dans votre programme d'application pour réaliser par exemple :
• des histogrammes et camemberts,
• traçage de courbes, avec interpolation ou lissage ;
• La gestion des fenêtres graphiques ;
• des animations graphiques rapides.
La disquette livrée avec cette boîte à outils comprend : les fichiers d'installation et de démonstration, les fichiers contenant les quatre vingt quinze procédures et vingt-quatre fonctions, et les programmes des exemples commentés de la notice (qui à elle seule fait, environ 250 pages).
Les procédures vous permettent de dessiner : des points, lignes, rectangles (vides ou remplis, des ellipses, cercles).
Elle vous offre la possibilité d'écrire du texte mélangé aux graphiques, d'utiliser différents styles de courbes avec interpolation et lissage, de considérer soit les coordonnées du système ou les coordonnées de votre application, de gérer les fenêtres avec clipping et zoom, de réaliser la recopie d'écran sur imprimante, etc. etc., c'est un vrai régal !
Le fait d'être pour ou contre le langage Pascal relève de la discussion sur le sexe des anges, mais ici, il faut reconnaître que Turbo Pascal apporte une autre dimension sur votre CPC sans oublier que la version 3 du CPC 6128 est rigoureusement compatible avec la version diffusée par BORLAND-FRACIEL pour IBM-PC ou AT (au niveau source évidemment).
Avec les rumeurs sur un éventuels 16 bits AMSTRAD, "compatible", il est de bonne politique d'utiliser un système de langage portable ! Enfin, tout le monde y trouvera son compte, du débutant au développeur en passant par le professionnel programmeur occasionnel ou l'enseignant (en quelque sorte de 7 à 77 ans...).

Pierre Squelart

LES CAHIERS D'AMSTRAD

MAGAZINE

N°4
JUIN/JUILLET
1986
25 F

LES LISTINGS DE VOS VACANCES :

Arcade
Skrabble
Musique
...et devoirs de plage

60 PAGES A TAPER !

DESVERGNES 86

LIBRAIRIE AMSTRAD MAGAZINE

Notre rédaction a sélectionné parmi la nombreuse littérature consacrée aux ordinateurs Amstrad les ouvrages référencés ci-dessous, désormais à votre disposition par correspondance.



Pour débuter

Le tour de l'Amstrad. réf : 101. Prix : 80 F.
Un livre d'initiation pour tous les débutants sur CPC 464 et 664. Cet ouvrage rempli d'exemples aborde le son, le graphisme et le Basic de l'Amstrad. . (170 p).

L'utilisation de l'Amstrad. réf : 102. Prix : 125 F.
Toutes les possibilités offertes par votre CPC, développées et commentées. (250 p).

Bien débuter avec votre PCW. réf : 103. Prix : 129 F.
Un livre réalisé pour débuter sans peine avec Locoscript et acquérir les bases minimum en Basic Mallard, Dr Logo et CP/M Plus. (240 p).

La programmation :

Amstrad 56 programmes. réf : 201. Prix : 78 F.
Un petit recueil de programmes couvrant différentes applications : éducatif, gestion, finances personnelles etc. En suivant "pas à pas" les programmes, le débutant apprendra l'utilisation du jeu d'instructions du CPC. (150 p).

Amstrad, premiers programmes. réf : 202. Prix : 98 F.
Un livre pour aider le débutant à réaliser ses premiers programmes. . (240 p).

L'Amstrad exploré. réf : 203. Prix : 98 F.
Pour progresser facilement en Basic et exploiter les capacités de sa machine. Une partie du livre aborde la programmation en Assembleur. (180 p).

Amstrad en musique. réf : 204. Prix : 165 F.
Si vous souhaitez composer une symphonie pour transistors et condensateurs, ce livre vous donnera toutes les recettes pour y parvenir. (240 p).

Basic Amstrad, Tome 1. réf : 205. Prix : 105 F.

Basic Amstrad, Tome 2. réf : 206. Prix : 95 F.
Le premier volume est consacré aux instructions du Basic et à leur programmation. Le second approfondit les connaissances acquises et aborde les fichiers. (200 p et 140 p).

Basic plus, 80 routines. réf : 207. Prix : 100 F.
Des routines pour "muscler" votre ordinateur. Une bonne étape avant de passer à la programmation en Assembleur. (160 p).

102 programmes pour Amstrad. réf : 208. Prix : 120 F.
Des programmes de jeux pour découvrir le Basic. Chaque niveau utilise de nouvelles instructions. (240 p).

Des idées pour CPC. réf : 209. Prix : 129 F.
Un livre pour vous aider à réaliser des programmes. Chaque exemple présenté permet d'approfondir ses connaissances en programmation. (250 p).

Guide du graphisme. réf : 210. Prix : 98 F.
Pour tout savoir sur le graphisme, des fonctions à la programmation. Tous les exemples tournent sur 464, 664, 6128. (200 p).

Je débute en Basic Amstrad. réf : 211. Prix : 85 F.
Comme son titre l'indique, un livre pour découvrir le Basic de l'Amstrad comme avec une certaine méthode : sans peine. (140 p).

Jeux d'actions. réf : 212. Prix : 49 F.
Des exemples simples pour maîtriser rapidement le son, le graphisme et l'animation dans un programme. (91 p).

Trucs et astuces pour CPC 464. réf : 213. Prix : 149 F.

Trucs et astuces pour CPC tous modèles. réf : 214. Prix : 129 F.
Ces deux livres nous donnent des astuces de programmation pour toutes les machines de la gamme CPC. On découvre la structure de la machine, les fichiers, le système d'exploitation etc. (270 p et 220 p).

Programmation avancée

Clefs pour Amstrad, Tome 1. réf : 301. Prix : 140 F.

Clefs pour Amstrad, Tome 2. réf : 302. Prix : 155 F.
Deux mémentos qui contiennent toutes les informations sur vos machines. Le tome 1 détaille les machines (CPC), tandis que le tome 2 se concentre plus particulièrement sur le système disque (CPC, PCW), CP/M etc. Ils deviendront rapidement indispensables aux programmeurs avertis. Un bon investissement. (200 p et 230 p).

Le CP/M 2.2. réf : 303. Prix : 128 F.

Le CP/M 3.0 (Plus). réf : 304. Prix : 148 F.
Deux livres, à la fois "guides et manuels", pour aider les utilisateurs de CP/M. (240 p et 208 p).

La bible du programmeur, CPC 464. réf : 305. Prix : 249 F.
Un "monument" que l'on ne présente plus. Une vraie référence pour tous les programmeurs, on y trouve même le plan détaillé du "fabuleux" CPC 464. (680 p).

La bible du CPC 664 et 6128. réf : 306. Prix : 199 F.
Moins volumineux que le précédent (la ROM n'y est pas détaillée), on y trouve néanmoins tous les détails sur sa machine. (440 p).

Le livre de l'Amstrad. réf : 307. Prix : 120 F.
Un autre livre "référence" écrit par des auteurs chevronnés (Clefs pour Amstrad). Vous y trouverez l'étude complète de l'Amstrad, hardware et software. (250 p).

Programmation du Z80. réf : 308. Prix : 198 F.
Encore un ouvrage cité par tous comme "modèle" dans sa catégorie. Le "Zaks" vous apprendra le jeu d'instruction du Z80, vous aidera à comprendre le déroulement d'un programme et vous initiera au cheminement de l'information. (590 p).

Initiation langages :

Autoformation à l'Assembleur (avec cassette). réf : 401. Prix : 195 F.
Un livre et une cassette pour apprendre facilement le langage des "vrais programmeurs". Cette initiation est une véritable réussite. (250 p).

Programmation en Assembleur. réf : 402. Prix : 98 F.
Pour ceux qui souhaitent franchir le pas en douceur, du Basic vers l'Assembleur, ce petit livre vous y aidera. Attention, il faut posséder de bonnes connaissances en programmation. (200 p).

Turbo Pascal. réf : 403. Prix : 135 F.
A la fois ouvrage d'initiation et guide complet sur Turbo Pascal, ce livre apporte toutes les réponses à vos questions. (220 p).



Périphériques

Le livre du lecteur de disquettes. réf : 501. Prix : 149 F.
Pour tout savoir sur votre lecteur de disquettes et en utiliser au mieux ses possibilités. Un ouvrage complet avec le listing du DOS commenté. (300 p).

Montages, extensions et périphériques pour CPC. réf : 502. Prix : 199 F.
Vous souhaitez réaliser vous-même des cartes d'extensions, un programmateur d'Eprom, une RS 232 etc., ce livre contient les schémas, tracés de circuits, programmes et explications pour mettre au point ces appareils. Pour tirer le maximum de ce livre, il est préférable d'avoir quelques connaissances de bases en électronique et programmation en Assembleur. (430 p).

Périphériques et fichiers sur Amstrad. réf : 503. Prix : 120 F.
La première partie donne de précieux conseils sur les CPC et leurs périphériques. La seconde aborde plus particulièrement les fichiers à accès séquentiels et directs. Une introduction aux bases de données complète l'ouvrage. (160 p).

BON DE COMMANDE

A retourner accompagné de votre règlement à : Amstrad Magazine "Service Librairie", 55, avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. (Tél. 16/1 42.41.81.81).

NOM : ....

ADRESSE : ....

DESIGNATION	REF	NOMBRE	PRIX
FRAIS DE PORT			
	TOTAL		

Date :

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

Pour être valable, toute réclamation doit nous parvenir sous huitaine à réception de la marchandise.
FRAIS DE PORT : normal 20 F. Recommandé 40 F.
VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE (remise de 5 % aux membres du "Club Amstrad Magazine", joindre numéro de carte).

Les revues de référence

connaître tous les nouveaux logiciels...
bidouiller comme un fou...
fabriquer soi-même ses périphériques...
savoir à quel distributeur s'adresser...

AMSTRAD MAGAZINE



n° 4

Test du PCW 8256. Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).

n° 5

Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).

n° 6

Les premiers pas avec Locoscript. Le boulier électronique.



n° 7

Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro. GSX.

n° 8

Help : le début avec Sorcery+. Initiation au Logo : 1re partie. PCW : le Memory Map.

n° 9

Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunications. Initiations à CP/M, Logo (2e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5"1/4.



n° 10

Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation à Logo (3e partie).



n° 11

Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.

n° 12

Enquête : des pirates, où ça ? Initiation au Pascal.

En préparation :

n° 13

Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.

n° 14

Le point sur la rentrée. Dossier éducatif.

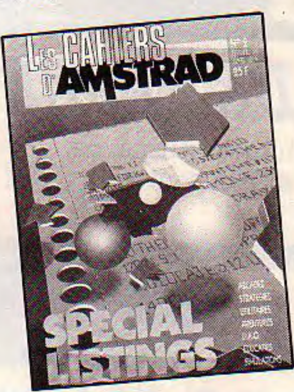
Les n° 1, 2 et 3 d'Amstrad Magazine sont épuisés.





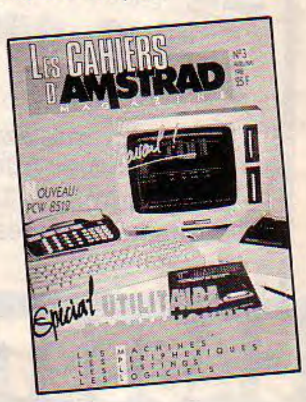
n° 1

Décembre/Janvier 1986 : tous les logiciels disponibles pour votre micro.



n° 2

Le premier spécial listings : 54 pages à retaper !



n° 3

CPC et PCW au travail ! Pour les professionnels ou les bidouilleurs : tous les outils. Machines, périphériques, logiciels et astuces de programmation.

n° 4

Les Cahiers des vacances : des listings à ne plus savoir quand bronzer.

Nouveau !

Disponible fin juillet : la reliure Amstrad pour collectionner vos revues préférées :

50 F Prix de lancement valable jusqu'au 31 août 1986

Voir bon de commande page suivante

SELF SERVICE

ABONNEZ-VOUS

12 NUMEROS : 190 F

AU LIEU DE 228 F

Economisez 38 F
soit 2 numéros gratuits

AMSTRAD MAGAZINE

Enfin un magazine consacré aux ordinateurs de la gamme AMSTRAD, du CPC 464 au PCW 8256 et à leurs applications. Tout sur les machines, leurs périphériques, leurs programmes... Des tests, des listings inédits, des reportages, des trucs ou astuces, des petites annonces.

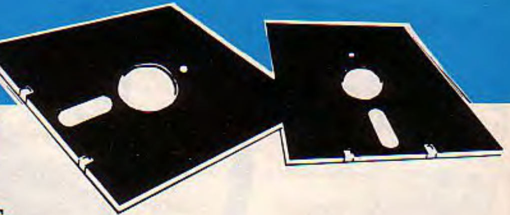
CASSETTE

ARRETEZ DE TAPER !

Tous les listings de chaque numéros d'Amstrad Magazine sur cassette.

• 1 cassette : 68 F (port inclus).
• Abonnement cassettes : chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro :
605 F pour 11 numéros (soit 55 F seulement la cassette).
350 F pour 6 numéros (soit 58,33 F la cassette).

DISQUETTE



RAPIDES LES 664 ET 6128 !

Retrouvez les listings compilés de vos numéros préférés, plus un super programme inédit.

LE CLUB AMSTRAD MAGAZINE



TOUT MOINS CHER !

club AMSTRAD MAGAZINE Carte d'adhérent

Comme des centaines d'utilisateurs rejoignez le Club qui vous informe, vous assiste et vous défend. Une quarantaine déjà de magasins assurent aux adhérents une remise sur les périphériques et les logiciels.

BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à Amstrad Magazine - Service Diffusion 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 PARIS.

ABONNEMENT

Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard.

☐ Je m'abonne à AMSTRAD Magazine (12 numéros) pour la somme de ☐ 190 F
Offre valable jusqu'au 31 juillet 86
☐ Europe : 250 F ☐ Airmail : 280 F

RELIURES

Bien à l'abri et toujours parfaitement classées, vous donnerez à vos revues la place qu'elles méritent. Prix de lancement : ☐ 50 F la reliure (pour 11 numéros).

CASSETTE

☐ cassette à 68 F : n° 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 (entourez celles que vous désirez)
☐ 6 cassettes 350 F (Abonnement)
☐ 11 cassettes 605 F (Abonnement)

DISQUETTE

☐ 1 Disquette comprenant les programmes d'Amstrad Magazine n° 3, 4, 5 : 140 F
☐ n° 6, 7, 8 : 140 F ☐ n° 9 : 100 F ☐ n° 10 : 100 F ☐ n° 9, 10, 11 : 140 F
☐ n° 11 : 100 F ☐ n° 12 : 100 F

CLUB

Cotisation annuelle :
☐ Non abonné : 150 + 77 F de droit d'entrée = 227 F
☐ Abonné : 150 F

ANCIENS NUMEROS

☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 10 11 12 (entourez celui que vous désirez)
Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F
☐ Collection numéros (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12) : 155 F (Envoi gratuit) (les autres numéros sont épuisés).

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné ☐ oui ☐ non
Possédez vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non
Lequel : ....

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| PRÉNOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

RUE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date Signature

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

NOS LOGICIELS ETAIENT FAITS POUR EUX!

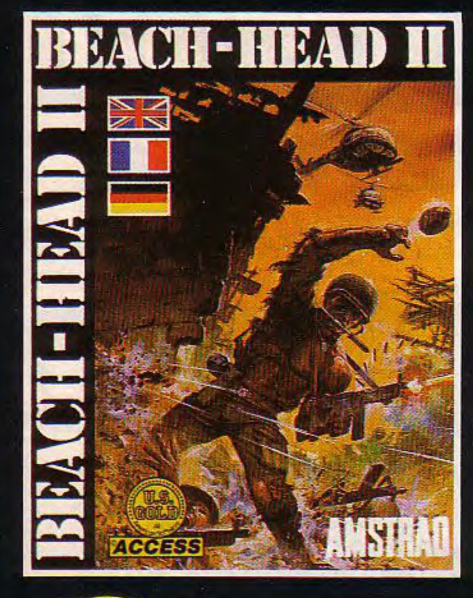
Sans aucun doute les micro-ordinateurs AMSTRAD représentent une part de plus en plus importante dans la micro-informatique.
US GOLD et ULTIMATE ont décidé d'adapter leurs meilleurs jeux pour ces micros et vous en proposent 4 d'une qualité exceptionnelle pour compléter votre collection.
KUNG FU MASTER — Directement issu du jeu d'ARCADE américain où des experts en arts martiaux et des démons de toutes sortes sont vos ennemis. Pour libérer votre bien-aimée il faudra éviter les démons, les dragons, les serpents, les insectes mortels. Méfiez-vous des gardes armés et soyez prêt à parer toute attaque. Votre seule défense acre votre talent en art martial.
Après le célèbre BEACH HEAD, voici BEACH HEAD II qui remet face à face les forces alliées et le cruel dictateur. La qualité graphique des nombreaux écrans et la voix synthétique en font un logiciel exceptionnel.
GUNFRIGHT vous plongera dans l'atmosphère du Far-West aux moments les plus épiques. En tant que Shériff vous aurez fort à faire pour maintenir l'ordre dans votre ville et éviter à tout prix la rencontre avec la bande de McGRAW le tireur le plus rapide de l'Ouest.
Enfin les "DAMBUSTERS"
Ce célèbre jeu de simulation des raids aériens pendant la seconde guerre mondiale contre les barrages de Mohne Eder et Sorpe, fait déjà partie des classiques: Tilt d'or 1986.

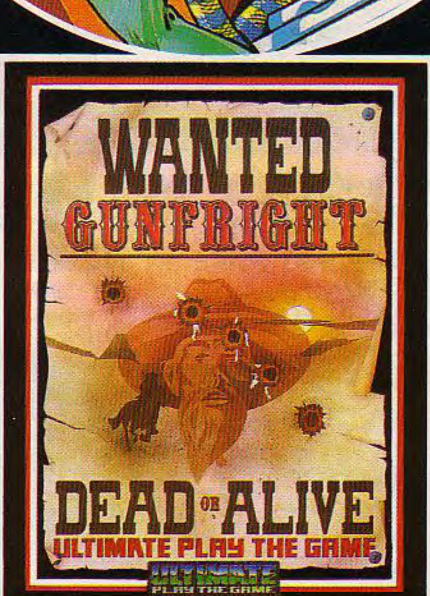


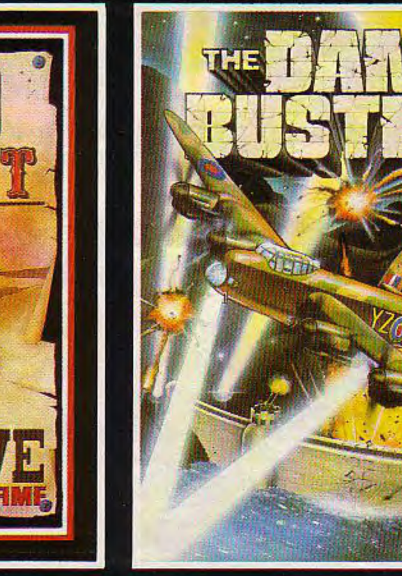
MASTER

AMSTRAD

DISPONIBLE SUR
Cassette et Disc.









ULTIMATE PLAY THE GAME

US GOLD FRANCE (S.A.R.L.) — Zac de Mousquette
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. Telephone: 93 42 71 44.

Essai : les compilateurs Basic

Le Basic dont vous héritez en achetant un ordinateur AMSTRAD est, ainsi que ceux de l'ensemble des micro-ordinateurs personnels, un langage interprété. En résumant quelque peu, cela signifie que les instructions constituant un programme sont traduites en langage machine à chaque fois qu'elles sont exécutées. Cette procédure a comme inconvénient majeur un ralentissement de la vitesse d'exécution des programmes écrits en Basic, la traduction se faisant à chaque exécution d'une instruction.

Bien que l'interpréteur Basic des AMSTRAD CPC soit particulièrement rapide, il souffre, bien qu'à un degré moindre, des mêmes inconvénients que les autres interpréteurs dans la mesure où le fait d'effectuer à chaque fois la traduction des instructions se traduit par une perte de temps d'exécution.

Ainsi que leur nom l'indique, les compilateurs Basic sont chargés de « compiler » un programme écrit en Basic, c'est-à-dire de produire un « programme objet » qui est la traduction en langage machine du programme Basic que vous avez fourni au compilateur. L'exécution du programme se fera à chaque fois avec le seul « programme objet », c'est-à-dire avec le programme Basic déjà traduit. Le fait de n'avoir à traduire qu'une seule fois chaque instruction, et même, en général, le programme dans son entier puis de réaliser chaque traitement à partir de la traduction permet d'espérer un gain de temps important lors du déroulement des programmes.

Principe et résultats des essais effectués

Trois compilateurs Basic fonctionnant sur les AMSTRAD CPC, ont été soumis à des tests de rapidité consistant à leur faire exécuter des séquences d'opérations identiques, puis à comparer les temps d'exécution obtenus entre eux et avec ceux obtenus avec l'interpréteur des CPC. Ces essais ont été complétés par des considérations, plus générales et personnelles sur les fonctionnalités des différents compilateurs.

Les tests ont été effectués sur un CPC 464 équipé d'un lecteur AMSTRAD DDI-1, et les différents compilateurs essayés sont les suivants :

CBasic de Digital Research,
Laser compiler de Oasis Software,
Speedy Wonder de Minipuce.

Pour que les résultats des tests soient significatifs, les différents compilateurs ont été mis dans des conditions identiques en tenant compte des précisions fournies dans les documentations utilisateurs. C'est ainsi que Laser Compiler n'acceptant que les nombres entiers ET Basic effectuant les calculs avec quatorze chiffres significatifs, les essais ont été faits en utilisant exclusivement des nombres entiers. De même, CBasic ne peut exécuter des ordres graphiques qu'avec un CPC 6128 (ou un PCW 8256). Cet essai ne concernera donc que la comparaison des vitesses de calcul sur des entiers et d'impression de texte. Il sera complété dans un prochain numéro par une comparaison des compilateurs dans le domaine des ordres graphiques.

Les programmes utilisés pour comparer les vitesses sont les suivants :

Test 1

```
10 PRINT "DEBUT"
20 FOR i% = 1 TO 10000
30 NEXT i%
40 PRINT "FIN"
```

Test 2

```
10 PRINT "DEBUT"
20 i% = 0
30 i% = i% + 1
40 IF i% < 10000 THEN GOTO 30
50 PRINT "FIN"
```

Test 3

```
10 PRINT "DEBUT"
20 i% = 0
30 i% = i% + 1
40 j% = i%/i% x i% + i% - i%
50 IF i% < 10000 THEN GOTO 30
60 PRINT "FIN"
```

Test 4

```
10 PRINT "DEBUT"
20 DIM j%(20)
30 i% = 0
40 i% = i% + 1
50 IF i% < 10000 THEN GOSUB 80:GOTO 40
60 PRINT "FIN"
70 END
80 FOR k% = 1 to 20
90 j%(k%) = i%
100 NEXT k%
110 RETURN
```

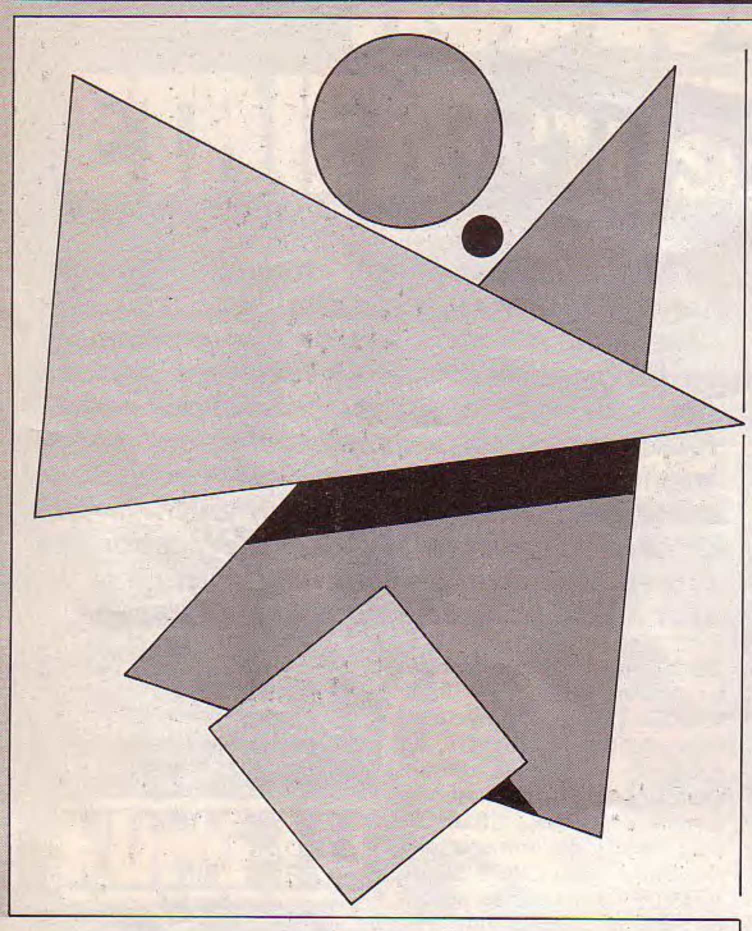
Test 5

```
10 PRINT "DEBUT"
20 FOR i% = 1 to 10000
30 PRINT i%
40 NEXT i%
50 PRINT "FIN"
```

Les temps d'exécution de ces différents essais sont inscrits dans le tableau ci-contre.

Temps d'exécution

	INTERPRETE	SPEEDY WONDER	LASER BASIC	CBASIC
Test 1	6 sec.	4 sec.	1 sec.	< 1 sec.
Test 2	26 sec.	21 sec.	2 sec.	1 sec.
Test 3	1 mn 36 sec.	1 mn 29 sec.	13 sec.	8 sec.
Test 4	8 mn 26 sec.	7 mn 19 sec.	29 sec.	13 sec.
Test 5	3 mn 43 sec.	3 mn 24 sec.	3 mn 23 sec.	6 mn 22 sec.



Les temps de 1 et 2 secondes mis par les résultats de CBasic et Laser Compiler dans les tests 1 et 2 sont très proches. Il est toutefois manifeste, lors du déroulement de ces essais, que le programme objet résultant de CBasic affiche le mot FIN nettement plus rapidement que celui provenant du Laser Compiler.

Le tableau montre assez clairement que les différents compilateurs ont des performances différentes selon les actions effectuées. Ainsi CBasic, qui est de loin le plus rapide lors des tests de calcul, est deux fois plus lent que ses concurrents lors du test 5 dont le but essentiel était d'avoir une idée de la vitesse d'affichage des produits testés.
Au point de vues performances, un classement pourrait être le suivant :
CBasic pour la rapidité des calculs (mais encore faudrait-il pouvoir effectuer aussi des comparaisons sur des calculs effectués avec des nombres réels de 14 chiffres).

Pour l'affichage, le Laser Basic et Speedy Wonder ont des performances équivalentes. Ce dernier est toutefois particulièrement décevant en ce qui concerne la rapidité des calculs. Ses résultats sont certes meilleurs que ceux du Basic interprété de l'Amstrad, mais nettement inférieurs à ceux de ses concurrents.

Qualités et défauts

Speedy Wonder

Avant de lire cette conclusion, il est nécessaire que vous sachiez que le Speedy Wonder dont je disposais était en version de test et que celle du commerce sera sûrement sensiblement différente et débarrassée des rares anomalies constatées et signalées dans ce paragraphe.

C'est, à mon avis, le moins intéressant des trois produits. Peut-être a-t-il été défavorisé par le fait que le test n'a eu trait qu'à la vitesse de calcul et d'affichage de caractères et n'a pas pris en compte les capacités graphiques, mais il n'est que d'environ 20 % plus rapide que le Basic interprété, et en plus il ne donne pas de programme objet directement exécutable. Vous devez recompiler votre programme à chaque fois que vous voulez l'utiliser. Tout se passe comme si Speedy Wonder se contentait de traduire directement les instructions Basic par des appels au « jumpblock » standard de l'AMSTRAD et aux routines de la ROM correspondant aux instructions à exécuter. Ceci expliquerait (les appels directs aux routines ROM en particulier) que la version 464 ne fonctionne pas sur 664 et 6128, et aussi les faibles différences de temps d'exécution des calculs entre Speedy Wonder et le Basic interprété (le jumpblock standard de l'AMSTRAD permet d'accélérer notablement la vitesse de ce qui a trait au graphisme et a peu, voire même pas, d'effet sur ce qui a trait aux calculs à l'exception de la possibilité d'appeler directement une routine en ROM). De toutes façons dans la mesure où le produit ne génère pas de code objet directement exécutable, il ne s'agit plus d'un compilateur mais d'un interpréteur évolué.
Speedy Wonder vous laisse environ 25 Ko de libre pour vos programmes. C'est relativement peu, mais suffisant pour la plupart des programmes que vous aurez à écrire. Toutefois, certains "bugs" trainaient dans la version dont je disposais. Une tentative de compilation d'un programme un peu gros (28 Ko en Basic), n'a pas provoqué de message du genre "MEMORY FULL" comme indiqué dans la notice, mais la détection d'erreurs "LINE DOES NOT EXISTS IN XXXX" totalement imaginaires.
De plus, il est dommage que le produit ne laisse pas la possibilité d'utiliser l'instruction "LOAD" dans un programme Basic. Adieu le chargement d'images d'écran à partir de fichiers binaires stockés sur disquette ou cassette. Dans le même ordre d'idées, la documentation précise que les "POKE" doivent être faits à une adresse inférieure à &8E20. Cela se comprend surtout si Speedy Wonder utilise les adresses de saut de la RAM du CPC, mais vous empêche de jouer sur la valeur contenue à certains endroits de la RAM du CPC (essayez de patcher un bloc de paramètres disquette redéfinissant la formatage d'une disquette non standard que vous voudriez utiliser).
Un bon point tout de même, la documentation. Bien que succinte, elle donne suffisamment d'indications pour l'utilisation

du produit et contient deux pages de conseils de programmation qui sont à la fois parfaitement justifiés et valables autant avec le produit que sans.

Enfin, tout n'est pas négatif dans ce produit qui est le seul des trois compilateurs testés à permettre l'utilisation de la quasi-totalité des instructions du Basic Locomotive de l'Amstrad et à autoriser ainsi la compilation, avec peu ou pas de modifications, de programmes déjà écrits et utilisés en interprète. Pour terminer, je signalerais qu'une version avec sauvegarde du code objet est en cours de réalisation.

Le Laser Compiler

Nettement plus rapide que le Basic interprété en ce qui concerne la vitesse de calcul, il présente comme défaut essentiel de n'autoriser les calculs qu'avec des nombres entiers, c'est-à-dire limités aux valeurs entre – 32768 et + 32767. Ceci interdit de l'utiliser pour des applications de gestion ou faisant appel à des calculs mettant en œuvre des nombres réels ou des fonctions du genre COS ou LOG. Ces dernières sont d'ailleurs simplement considérées comme des variables dimensionnées.

Le Laser Compiler présente toutefois l'avantage de générer un programme objet que vous pouvez sauvegarder pour des exécutions ultérieures. La traduction du programme Basic en langage machine ne s'effectue donc qu'une seule fois, et il vous suffit, pour les exécutions, d'appeler le programme résultat de la compilation que vous avez sauvegardée.

La documentation, quoique complète, est un peu trop « touffue » et manque de clarté. Elle contient toutefois tout ce qui vous est nécessaire pour utiliser votre compilateur.

Le CBasic

De loin le plus rapide en ce qui concerne la vitesse de calcul, il est d'une lenteur remarquable pour l'affichage.

A la différence des deux autres produits quui compilent des programmes répondant à la syntaxe du Basic Locomotive (avec quelques restrictions toutefois), il s'agit d'un Basic complètement différent qui a ses règles propres et se compile sous CP/M. Les « programmes source » sont d'ailleurs transportables et compilables sur tous les ordinateurs utilisant le CBasic. Le programme à compiler doit être saisi avec un éditeur ou un traitement de textes sous CP/M (j'ai utilisé Wordstar pour les programmes de test), et le résultat de la compilation et du link est un programme de type. COM directement exécutable sous CP/M.

C'est de loin, dans les conditions de l'essai, le plus complet de tous les compilateurs testés ici. Il permet : des calculs avec quatorze chiffres significatifs, la gestion des fichiers à accès direct et l'utilisation de noms de paragraphes pour les branchements et appels de sous-programmes. En conséquence, la numérotation des lignes n'est pas obligatoire.

Quand à la documentation, son seul défaut est d'être entièrement en anglais. Elle se compose de trois ouvrages, dont un totalement consacré au graphisme. Les deux autres vous détaillent les règles syntaxiques de CBasic, et les procédures de mise en œuvre. Il s'agit d'un produit réellement professionnel et de qualité.

Conclusions

Des trois produits testés ici un ne mérite pas, à mon avis, le nom de compilateur. Il s'agit de Speedy Wonder dont, du moins dans les conditions du test, l'intérêt est loin d'être évident. Il s'est révélé à peine plus rapide que le CBasic interprété et oblige à effectuer une traduction à chaque chargement du programme (c'est à tout le moins gênant, même si la vitesse de traduction est assez rapide). De plus, un essai de compilation effectué sur un programme important a entraîné l'apparition de messages d'erreur injustifiés et en tout cas non conformes à ce qu'indique la notice. Speedy Wonder pourra toutefois intéresser ceux qui ont déjà une importante bibliothèque de programmes en Basic Locomotive ou désirent n'utiliser que ce langage pour écrire leurs applications.

Pour les deux autres compilateurs, le choix dépendra essentiellement de l'utilisation que vous voulez en faire.

Le Laser Compiler, dans la mesure où il n'autorise que les nombres entiers, sera plus indiqué pour la réalisation de jeux dans lesquels le calcul de coordonnées d'affichage et de résultats d'opérations mettant en œuvre des nombres de faible grandeur et de tests de conditions sont primordiaux.

Le CBasic sera, lui tout indiqué pour qui désire se lancer dans la réalisation d'application d'envergure, à caractère franchement professionnel, susceptible d'être mise en œuvre sur plusieurs marques de matériel, et pour lesquelles les capacités de calcul et de gestion de fichiers de CBASIC sont plus importantes que la rapidité d'affichage.

R.P. Spiegel

E.S.A.T. Software

55, rue Tondu 33000 Bordeaux Tél 56 96.35.23 Poste 31

Importateur — Distributeur des programmes logiciels de la Sté PRIDE-UTILITES

NOUVEAUTÉS

POUR VOTRE 464-664-6128

TRANSMAT CASSETTE DISQUETTE **150 F 185 F**

Permet le transfert facile sur disque de tous logiciels sur bande autotransférable.
- Modes de fonctionnement automatiques ou non-automatiques. Lecteur global d'en-tete de disque. Adjonction éventuelle de réadressage. Programmes faciles d'effacement ou de changement de nom.

LE PROGICIEL UTILITAIRE SUR DISQUE QUE VOUS ATTENDEZ

ODDJOD 200 F

Un utilitaire complet sur disque contenant tous les programmes que vous attendiez, le tout groupé sur un seul disque qui vous épatera. 39 k d'espace-disque utilisés.
Voyez plutôt les possibilités :
- Un éditeur complet, qui vous permet d'examiner le menu du disque, et d'en modifier aisément le contenu.
- De récupérer les programmes effacés.
- De cacher des programmes du menu
- Un éditeur de secteur complet pour examiner et/ou modifier le contenu des fichiers en HEX ou en ASCII.
- Faire un plan de votre disque et localiser les fichiers sur le disque.
- Empêcher l'effacement involontaire des programmes.
- Un duplicateur de disque intelligent qui peut copier les secteurs endommagés/non standard sur un drive simple ou double.
- Formatter deux fois plus vite sur l'un ou l'autre drive.
- Transférer les programmes/fichiers dont vous vous servez le moins sur cassette pour récupérer votre espace disque qui vous coûte plus cher.
- Augmenter la vitesse de votre drive jusqu'à 20 %.
- Charger et lister les programmes en BASIC.
- Toutes les instructions sont fournies sur disque sur un menu d'aide.
- Utilisation simple, avec sélection par une seule touche.
- Utilise pleinement le drive.
- Compatible avec tous les ordinateurs AMSTRAD CPC. - Disponible maintenant bourses améliorations ODDJOB pour le prix de **30 francs.**

Pour vous procurer la dernière version de ODDJOB, renvoyez la votre et **50 francs.**

SPECIALE DERNIERE

50 jeux compilés sur cassette **COMPATIBLE 464-664-6128**
150 F 195 F
CASSETTE DISQUETTE

TOMCAT 130 F 165 F
CASSETTE DISQUETTE

Le nec plus ultra de la duplication de sauvegarde bande à bande, grâce à ce programme simple, qui se charge pratiquement de tout. Les performances et la facilité de fonctionnement du TOMCAT restent inégalées sur le marché.

ZEDIS 130 F 165 F
CASSETTE DISQUETTE

Un désassembleur et programme d'édition de code à la fois global et convivial. Indispensable pour le néophyte tout comme pour l'expert.
-. Démontage complet Z80. Insertion de point d'interruption et contrôle de registre. Entrée sous forme hexadécimale/caractères. Recherche rapide forme hexadécimale/caractères. Instructions complètes pour le démontage des ROM's. Visualisation continue des menus. Préchargement du registre avant l'exécution - Sortie vers l'imprimante.

SPIRIT 125 F

SPIRIT est un outil pour transférer les vrais programmes sans en-tête de cassette sur disque. Il est conçu pour être utilisé avec TRANSMAT, le programme de transfert cassette à disque. Pour utiliser SPIRIT, il faut avoir une certaine connaissance du code machine Z80 et un utilitaire désassembleur. Il est également utile d'avoir un exemplaire de la spécification Firm-ware pour s'y référer éventuellement.

TRANSLOCK

Permet le transfert automatique sur disquette, de la majorité des logiciels protégés en SPEEDLOCK.
Mode de fonctionnement automatique. Adjonction éventuelle de réadressage sans intervention de votre part.
Fourni un nom de fichier, exécutable par RUN.
Les logiciels SPEEDLOCK se caractérisent par un second fichier nommé !

Prix CASSETTE : **150 F**
DISQUETTE : **185 F**

Entièrement en français

VIEWTEXT

Ce programme permet de sortir à l'écran ou sur imprimante, le texte contenu dans vos logiciels.
Il vous aidera dans la recherche du vocabulaire des jeux d'aventures, vous fera découvrir les messages des programmeurs, et bien d'autres encore.

Prix CASSETTE uniquement **150 Francs**

Entièrement en français et transférable sur disc.

FIDO

Enfin sur AMSTRAD, un organisateur de fichiers sur disquettes. Manipulez tous vos fichiers disquettes, en une seule passe.
Fonctions accessibles directement à partir d'un seul menu.
L'utilitaire le plus puissant à ce jour sur AMSTRAD.

Prix disquette seulement **200 F**

SUPER SPRITES

Creez et animez vos propres personnages, que vous pouvez inclure dans tous vos jeux, et ceci grace à SUPER SPRITES.
Un sensationnel programme de démonstration, vous permet de découvrir les étonnantes capacités du logiciel.
Prix : cassette : **145 F**
disquette : **185 F.**

PRINTER PACK II

Vous connaissiez PRINTER PACK I, voici maintenant PRINTER PACK II, le nouvel utilitaire complet pour votre imprimante DMP 2000
Prix cassette **145 F**
disquette **185 F.**

"TRANSMAT" MAGAZINE

pour vous aider à mieux réaliser vos transferts, sur disquettes.

Enfin un support technique pour encore apprécier la qualité des logiciels PRIDE UTILITIES.

Tous les secrets de TRANSMAT, de SPIRIT de biens d'autres encore, vous seront dévoilés.
et mieux transféré vous écrivez-nous
Des astuces, des solutions inédites, vous permettront de réaliser vos transferts de sauvegarde sur disquette. Des rubriques dans lesquelles vous pourrez écrire.

TRANSMAT informations une trilogie utilitaire, informations et compétence à votre service.

DISC SERVICE

QUE VOUS DEMANDIEZ TOUS ... ?

Le service PRIDE UTILITIES "DISC SERVICE" enfin disponible en France, transfert vos logiciels sur disquette pour le prix incroyable de 100 F (disquette comprise), + 20 F de port. Les programmes suivants contenus dans le même envoi, pour un prix de 70 F chaque. Envoyez vos cassettes... nous renverrons une disquette avec le programme (votre cassette sera détruite).

ELECTRIC STUDIO STYLO OPTIQUE

Qualité professionnelle, précision à un pixel ! Prix promotionnels

MARK II

464 cassette .... 295 F
464-664 disquette .... 375 F
6128 disquette .... 375 F

IP08**VERSION 8256 BIENTÔT DISPONIBLE**

AMS-12

BON DE COMMANDE

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites-en un liste sur une feuille à part — Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F) Franco pour achats supérieurs à 500 F

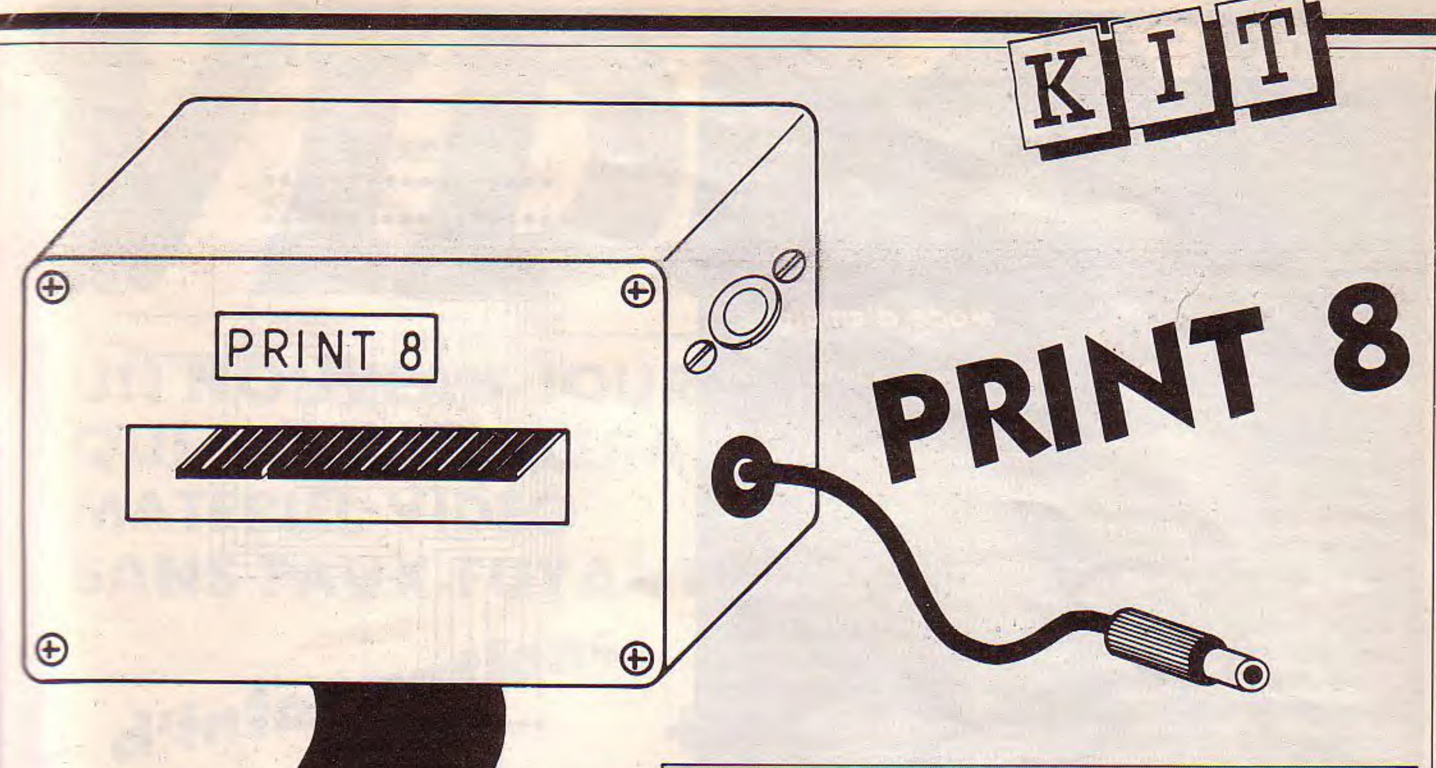
Oui, je commande le stylo optique pour mon CPC au prix unitaire de F

SIGNATURE

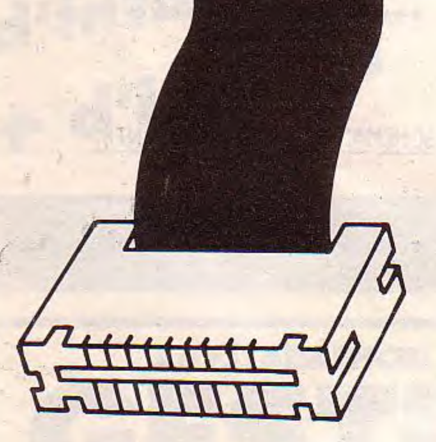
NOM ____________________

ADRESSE ____________________

Mode de paiement : ☐ chèque/☐ mandat/☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) — envoyer le tout à : ESAT SOFTWARE, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux.



Les CPC 464, 664 et 6128 ne disposent que d'une connexion 7 bits les reliant à l'imprimante (le 8e bit servant de "strobe"). Nous vous proposons ce mois-ci, de réaliser un montage vous permettant d'accéder aux imprimantes les plus standard.



Le cœur du montage est réalisé avec un double multivibrateur monostable permettant d'utiliser le strobe comme 8e bit et de fournir ensuite par la même occasion un nouveau strobe. Pour les conseils pratiques, voir le document ci-joint.

Réalisation pratique

Pour ceux qui réalisent eux-même le circuit, les trous métallisés peuvent être réalisés avec de simples fils ou composants soudés de par et d'autre.
Soudez dans l'ordre support C.I., résistances, condensateurs, câbles en nappe et fils d'alimentation. (Attention respectez bien le sens de branchement des prises d'alimentation), insérez le circuit intégré dans son support, puis montez et fixez le tout dans votre boîtier.

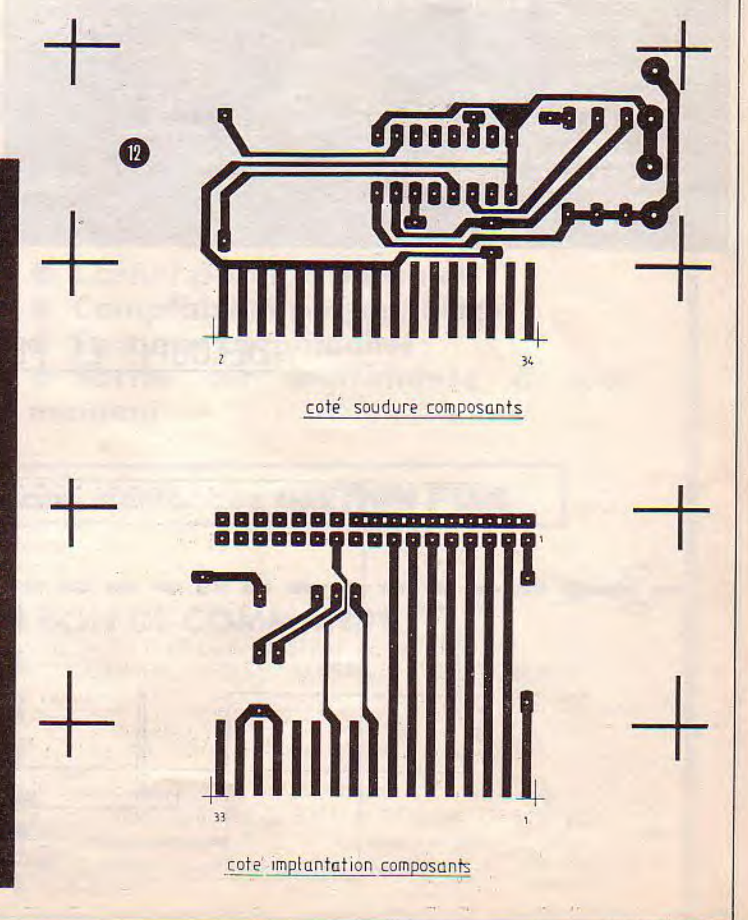
Lors de la réalisation du doubleur/coupeur de joysticks nous avions étudié la pratique de la soudure. Aujourd'hui, pour approfondir nos connaissances nous allons étudier le pliage et l'insertion des composants.

Le pliage

Souvent l'amateur plie les composants à la main, mais le pliage à l'aide d'une petite pince plate (sans dents) apportera plus de précision, la seule précaution à prendre étant de ne pas plier les pattes à ras des composants. Certaines pattes de composants sont fragiles.

L'insertion

L'insertion des composants commence par les composants



de taille basse, les résistances, diodes, support de C.I., et doit se terminer par les composants de taille haute tels que condensateurs, transistors, relais, etc. Surtout, pensez à bien terminer par les composants les plus fragiles en prenant la précaution de laisser un intervalle entre les soudures d'un même composant.

Evitez de coller les composants au circuit imprimé (C.I.). Laissez environ 1 mm. Pour cela on peut se confectionner soit un gabarit, soit effectuer les soudures en deux étapes : soudure provisoire (une seule patte du composant) qui permet le règlage de positionnement, suivie de la soudure définitive. Pour les fils venant se souder sur le circuit, il faut préalablement étamer.

Quand aux tiges des composants dépassant du circuit imprimé côté soudure, elles seront coupées après soudure à l'aide d'une pince coupante fine. Enfin, si vous avez commis une erreur et si vous voulez simplement démonter un composant, la pompe à déssouder est un outil vite indispensable. (Pince coupante à becs fins pour coupe au ras des soudures).

Mode d'emploi

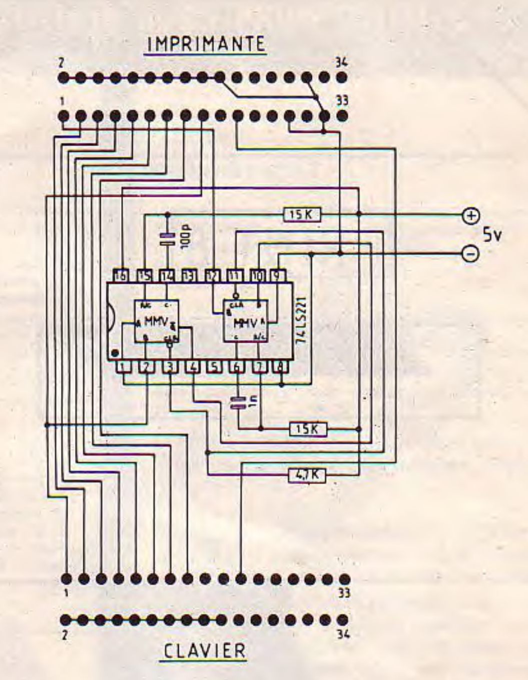
Eteignez votre ordinateur, branchez le câble en nappe de print 8 sur le clavier et le câble de l'imprimante sur print 8, ensuite débranchez la prise d'alimentation de votre clavier pour la raccorder au jack de print 8 et raccordez la fiche au clavier. Maintenant rallumez votre ordinateur (tout doit être en ordre).

Tapez le listing du programme, sauvegardez-le avant de l'essayer, et lancez-le avec la commande "RUN".

Vérifiez le fonctionnement de votre interface en tapant l'exemple FOR I = 32 TO 255: PRINT # 8: CHR$ (I): NEXT

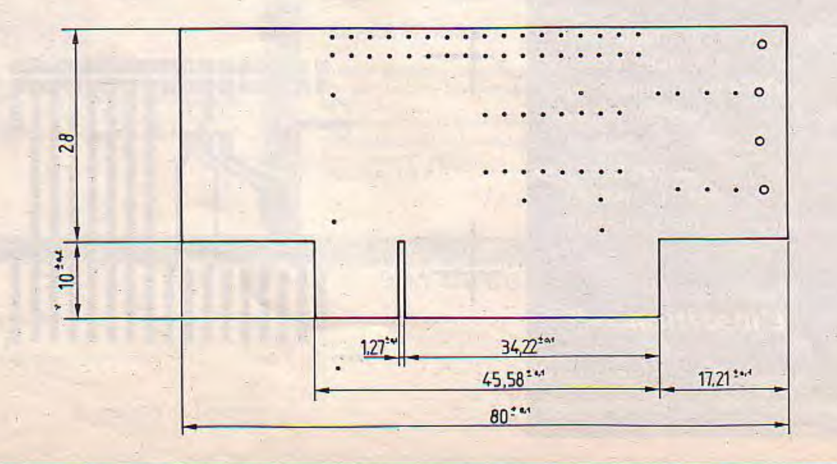
C. MARIN

```
 5 MEMORY &A5FF (protection implantation routine)
10 FOR I = &A600 to &A626
20 READ A                  } Implantation routine print 8
30 POKE I,A
40 NEXT I
50 FOR I = &BDF1 TO &BDF3  } Modification des
60 READ A                    vecteurs système
70 POKE I,A                  et envoi sur routine
80 NEXT I                    print 8
90 DATA 1, &32, 0, &CD, &2E, &BD, &30, 7, &10, &0, &4F,
&78, &E6, &7F, &81, 1, 0, &EF, &F3, &ED, &41, &ED, &49,
&79, &FB, &C1, &37, &C9
100 DATA &C3, 0, &A6
110 NEW
```



SCHEMA DE PRINCIPE PRINT8

DECOUPE ET PERÇAGE



KIT

LISTE DES COMPOSANTS

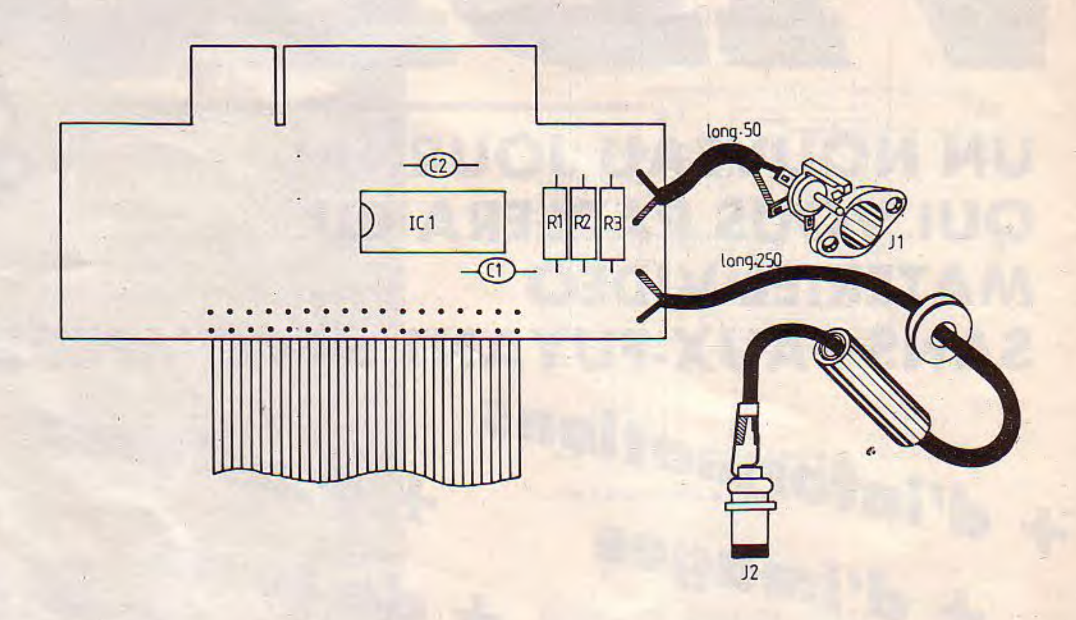
CIRCUIT INTEGRE
IC1 74LS221

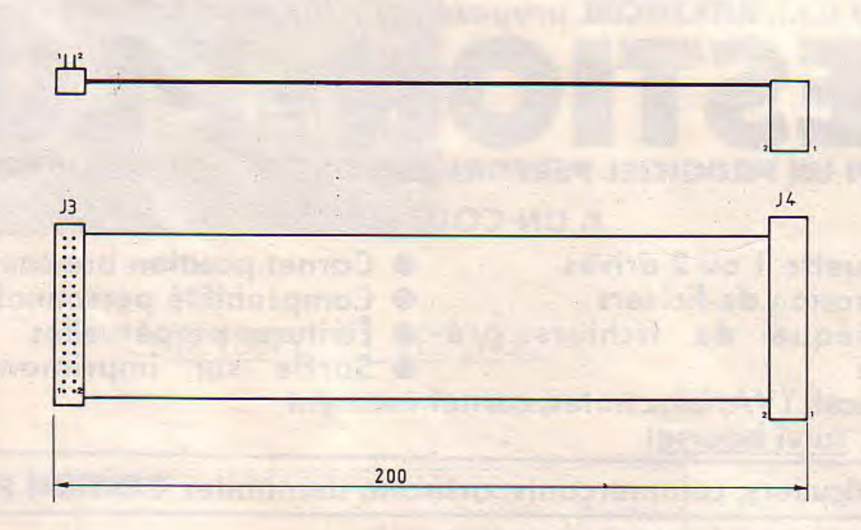
RESISTANCES
R1 R3 15K - 1/4w (ma·ve·or)
R2 4,7K - 1/4w (ja·vi·rg)

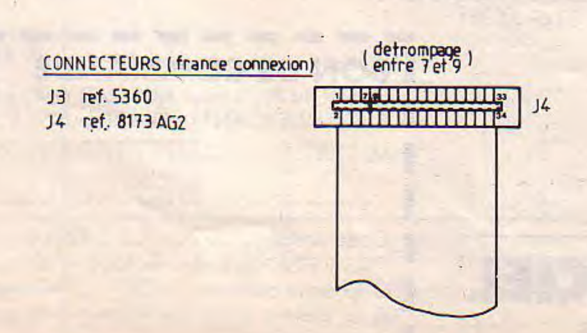
CONDENSATEURS
C1 1nF
C2 100 pF

PRISES
J1 JACK D'ALIMENTATION
J2 FICHE D'ALIMENTATION

IMPLANTATION







action

RAMBO

FIRST BLOOD™ PART II

© 1985 Anabasis Investment N.V. All rights reserved. TM used by Ocean Software Limited under authorisation of Stephen J. Cannell Productions. Licensing Agent.

BAT MAN™

C Comics Inc. 1986 All Rights Reserved

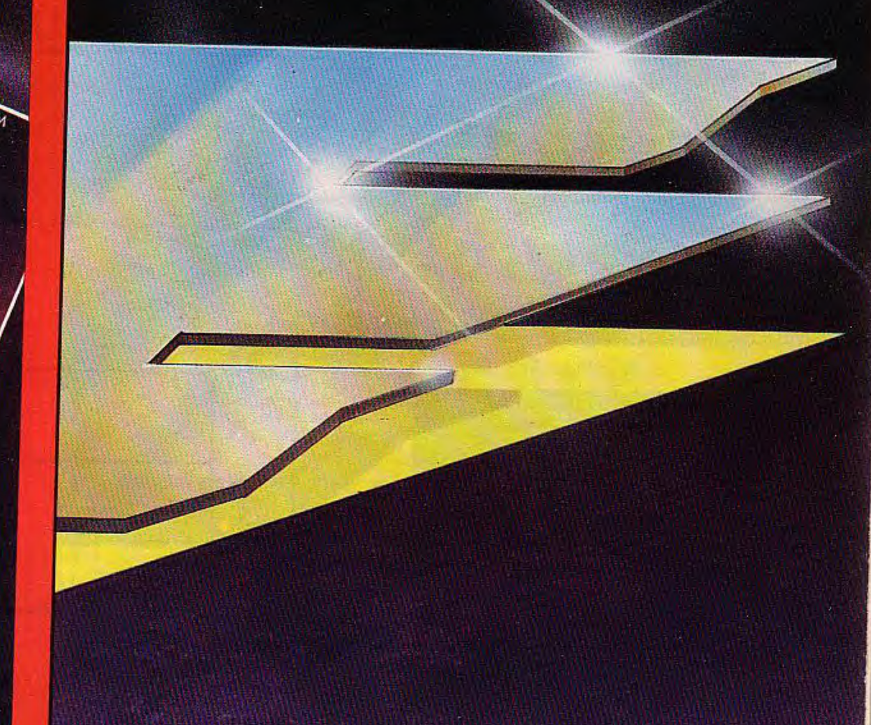
RAMBO

Le jeu officiel du célebre film Rambo! Entrez dans la peau de John Rambo et servez vous de toutes les armes qui sont à votre disposition pour libérer vos compatriotes des prisons cachées dans la jungle. Des frayeurs et de la sueur en perspective dans cet incroyable jeu d'action.

BATMAN

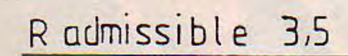
Batman, le personnage célebre de bandes dessinés, devient vivant dans ce fantastique logiciel en 3D. Explorez les labyrinthes des catacombes de la ville de gotham. 150 pièces différentes où vous et l'homme à la cape formerez une équipe de choc.

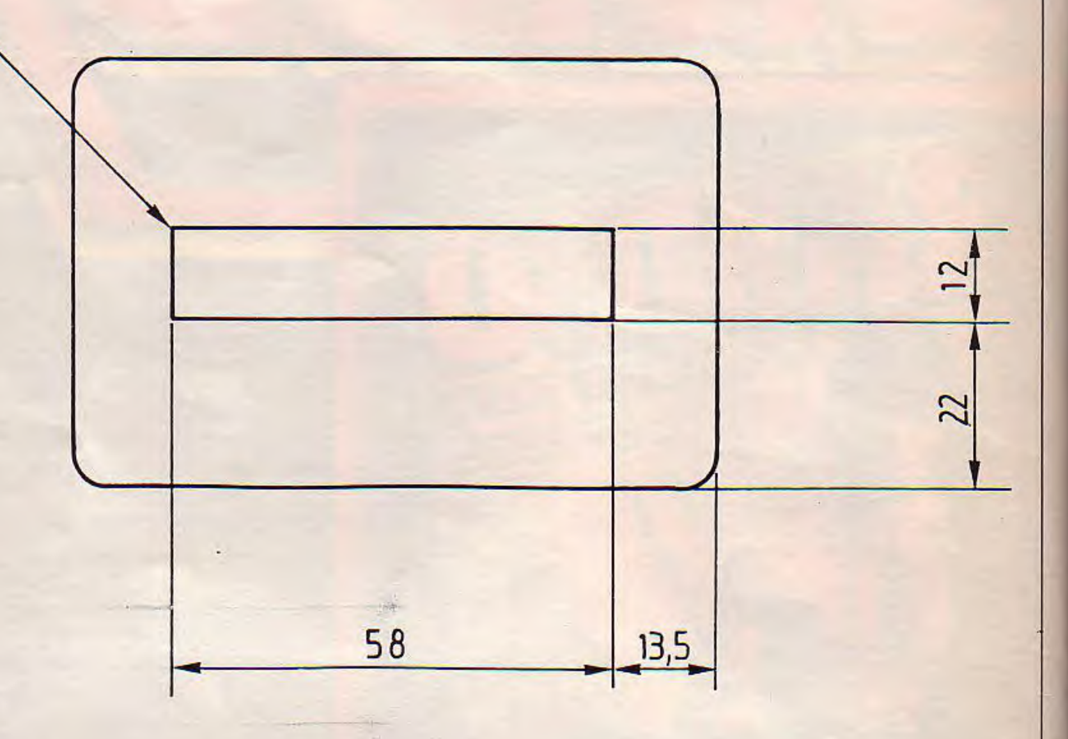
Nouveau : DISPO sur PCW 8256



ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF
TEL 93 42 57 12

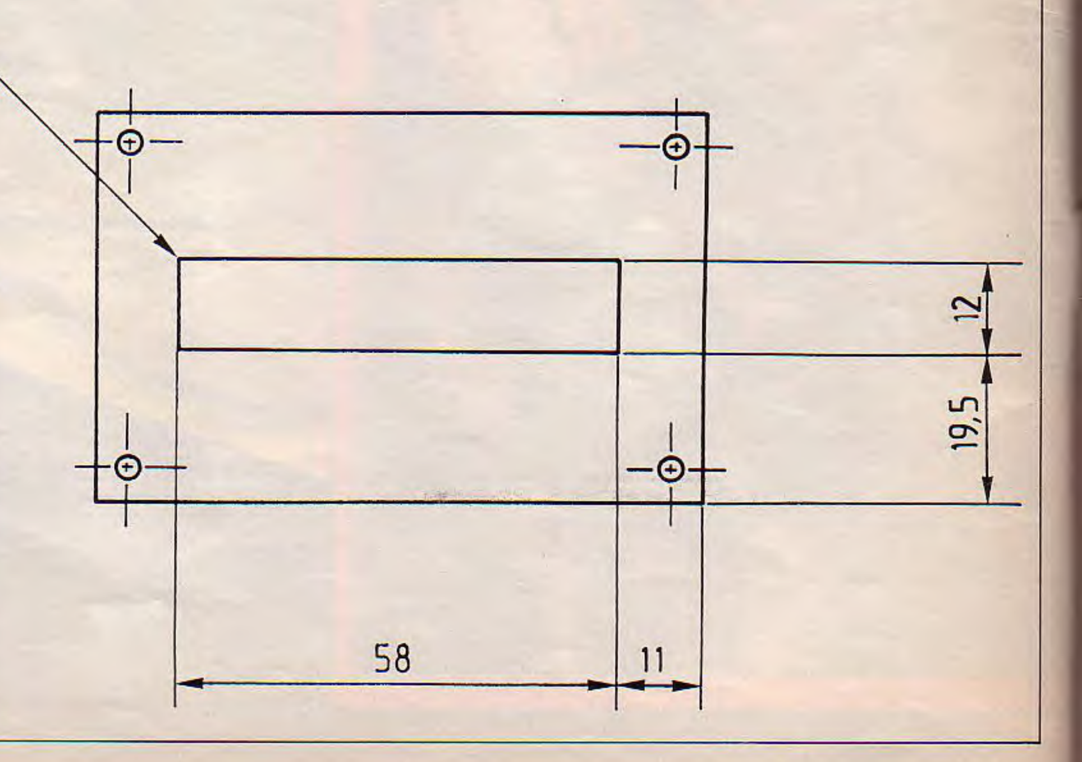
DECOUPE DU BOITIER





DECOUPE DU COUVERCLE

R admissible 3,5



Prochains kits

BOITIER D'EXTENSIONS composé de : une carte omnibus redistribuant, cinq fois le bus d'origine, et d'une carte buffers assurant la sécurité et l'échange entre vos extensions et le clavier.
BOITIER D'ALIMENTATION : c'est un mixage entre une alimentation pour extensions et un adaptateur prise péritel avec en plus une sécurité intégrée pour protéger tous vos montages.



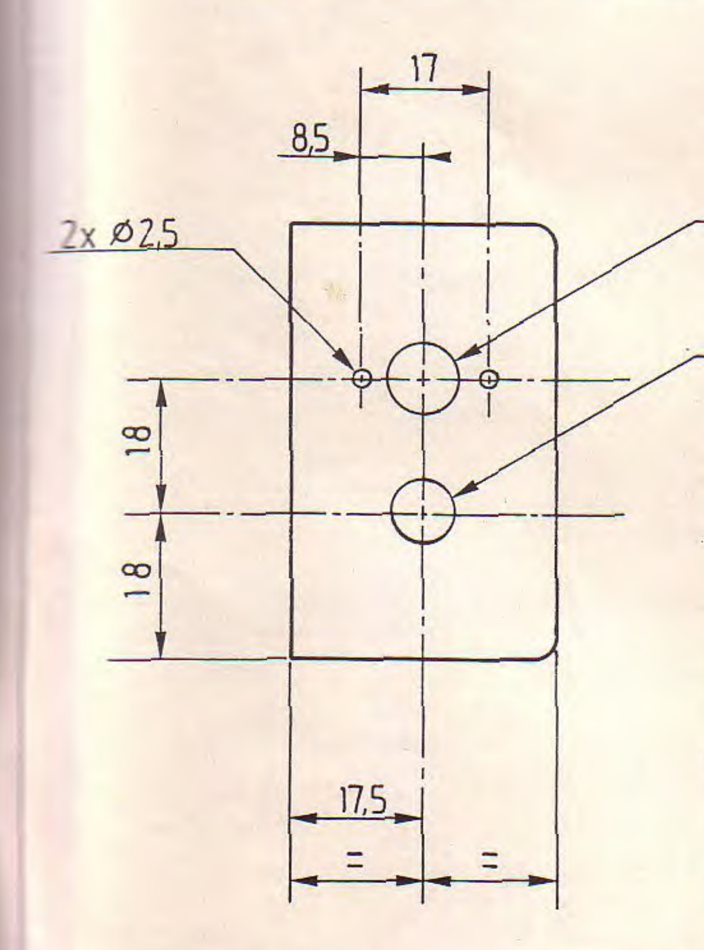
Kits Amstrad Magazine

Des kits de qualité, simples à monter, testés et conçus par des professionnels. Tous les kits sont livrés complets (composants, boîtier percé et découpé, notice de montage, etc.), et garantis par la société électronique R. Paulmier (avec service après-vente). Ces kits sont disponibles pendant une durée de 1 an à partir de leur date de parution et selon les stocks.

```
!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_'abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz{|}┼┴┤├─│┌┐└┘▒█▄●○♠♥♦♣♪▲±#¥ℵ↑↓×÷±^\{#

$%@'()*|}~][0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_'abcdefghijklmnopqrs
tuvwxyz{/}~
```

Les 217 caractères ASCII de l'Epson LX 80 obtenus avec l'interface PRINT 8.



BOITIER :

marque . TEXMO
ref. 1591LS

OFFRE SPECIALE



PACK 6 JEUX
(CASSETTES)

Une sélection des meilleurs jeux de la gamme Amsoft: Amiral Graaf Spee, Splatt, Fruit Machine, Loopy Laundry, l'Or des Dragons et la Peste Interstellaire.

198F TTC au lieu de ~~594F~~



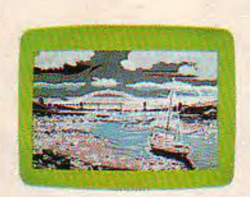
US GOLD 1 *(CASSETTE)*
US GOLD 2 *(DISQUETTE)*

Quatre best-sellers vendus à plus d'un million d'exemplaires: Beach Head, Jet Set Willy, Décathlon et Sabre Wulf.



78F TTC au lieu de ~~120F~~

118F TTC au lieu de ~~180F~~



SALUT L'ARTISTE: *(CASSETTE)*

Tout l'univers de la création graphique sur Amstrad: dessin libre, tracé de droites, cercles, loupe, remplissage de zones, changement de couleurs, cadrage du dessin, insertion de textes... Entièrement en français, Salut l'Artiste donne du talent à votre CPC.



98F TTC au lieu de ~~185F~~

UTILITAIRES *(CASSETTES)*



INITIATION AU BASIC

Un apprentissage simple, clair et complet pour tous ceux qui veulent programmer leur Amstrad.



EASY AMSCALC

Un puissant tableur entièrement en français pour la gestion de votre budget et pour vos calculs financiers.



MASTER FILE

Gérez, triez, classez votre carnet d'adresses, votre discothèque, votre bibliothèque (jusqu'à 400 fiches), imprimez vos fichiers en liste ou sur étiquettes.

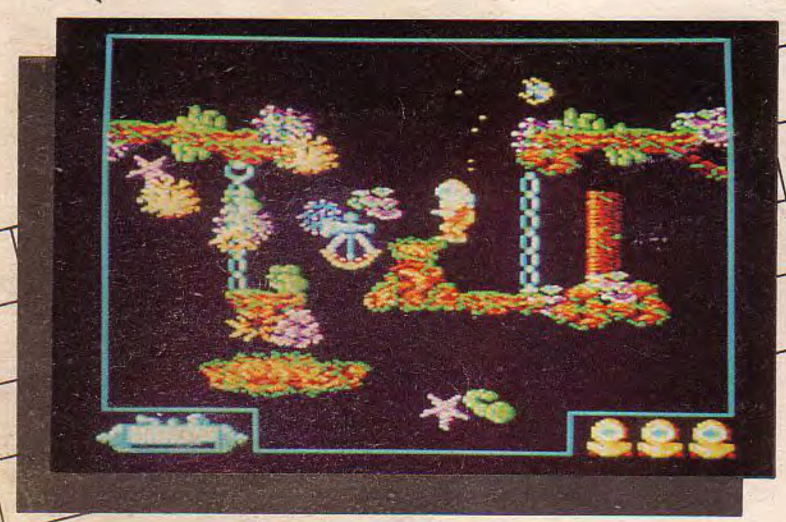


198F TTC au lieu de ~~245F~~

148F TTC au lieu de ~~245F~~

198F TTC au lieu de ~~290F~~

ET PLUS RIEN NE SERA COMME AVANT.



PACIFIC

PHILIPPE TAUPIN et JEAN-PHILIPPE BISCAY

Disponible

Au cours de ce superbe jeu d'aventures graphique entièrement animé, vous revêtirez la tenue d'un scaphandrier pour plonger vers la fortune à travers les grands fonds de l'Océan Pacifique. Rien moins que 32000 écrans différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes, parcourus d'animaux mortels et semés d'objets inattendus, utiles ou dangereux.
Un jeu tout en nuances, aux décors insolites, qui vous procurera des heures d'émotions avant de trouver enfin votre récompense, par 1000 m de fond.



REMI HERBULOT
Graphismes : Michel RHO
Musique : Jean-Louis VALERO

Disponible

2912. La guerre menace la Terre. Sur toutes les colonies spatiales, c'est l'angoisse : si l'ordinateur central de contrôle galactique est détruit, toute vie s'éteindra sur les planètes non autonomes. Pour Crafton, androïde spécialiste des missions dangereuses, et XUNK, son fidèle podocéphale, il s'agit d'investir le centre de recherche qui garde l'ordinateur et d'éviter la catastrophe.
La richesse du jeu, la qualité graphique et l'exceptionnelle rapidité de l'animation en 3D vous feront passer de fabuleux moments.



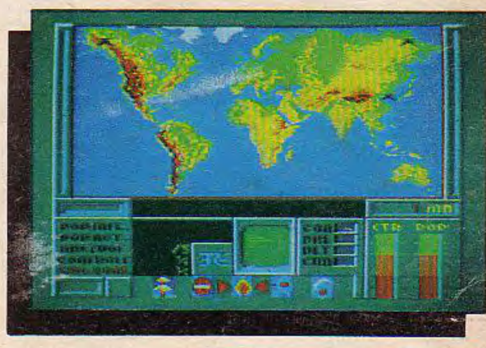


Contamination

JEAN-PIERRE LE CLEZIO
Scénario : R. HUMPHEAU
Graphismes : M. RHO
Musique : Marc OLIVIER

Disponible

Quelque part sur la terre, un nouveau virus frappe les populations. Haut responsable de la santé mondiale, vous devez enrayer l'épidémie par des mesures adéquates : cordon sanitaire, information, mise au point d'un anti-virus. Dans votre centre de recherche, vous disposez d'un tableau de contrôle planétaire qui vous met en relation avec les pays atteints, d'un ordinateur pour guider vos décisions, et d'un microscope pour des séances d'arcades au cours desquelles vous lutterez contre le virus. Parviendrez-vous à endiguer le fléau et à sauver l'humanité ?





LOGICIELS POUR AMSTRAD EN VENTE PARTOUT
Cassette ou Disquette



ERE INFORMATIQUE
UNE ERE D'AVANCE

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45 21 01 49
Télex EREINFO 261041F